

CONTENTS

- 004 **機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ**
ガンダムビルドファイターズ GMの逆襲／バトログ
 未来の「ガンダム」に求められるもの
 サンライズ 小川正和プロデューサー インタビュー

【総力特集 ①】

- 010 **装甲騎兵ボトムズ クメン編**

クメン編おさらい ストーリーガイド&ピックアップキャラクター／カン・ユー路線／メカニックファイル／ボトムズの魅力はすべて「通行」にあり／ボトムズ クメン編をより深く楽しむために

元タカラ 製品開発部長 泉博道 × 元サンライズ ボトムズ設定制作 井上幸一 対談

制作・監修・構成 高橋良輔 インタビュー

総括 ボトムズ クメン編

【第2シーズン配信中止！】

- 040 **機動戦士ガンダム サンダーボルト**
 サンライズ 小形尚弘プロデューサー インタビュー

【配信開始！】

- 044 **機動戦士ガンダムTwilight AXIS**
 監修 金世俊 & メカ作画監督 阿部慎吾 インタビュー

【第5話 激突ルウム会戦 公開記念】

- 052 **機動戦士ガンダムTHE ORIGIN**
 漫画制作・監修 安彦良和 インタビュー

【総力特集 ②】

- 056 **無敵超人ザンボット3**

メカ解説／名場面&名セリフ／ブルの系譜

デザイン協力 スタジオぬえ和代代表 高千穂遙 インタビュー

メカニックデザイナー 宮武一貴 インタビュー

原作・総監修 富野由悠季 インタビュー

総括 ザンボット3の描いたものとは何だったのか？



©サンライズ
 小説家・サンライズ

- 077 サンライズフェスティバル2017 開催
 聖戦士ダンバイン HDリマスターナイトへ行ってみた！

- 080 **暗黒のゼーヴェノア**
 サテライト 佐藤英一 インタビュー

【劇場公開記念】

- 084 **ザ・設定『交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション』より**
 A.Q.編の系統（オリジンネット・ゼロ）&KLF

【演義ページ】

- 050 シーラカンス風間の真諦 昭和のロボットアニメ
 078 クロスロード エンターテインメントと現実の接点を探る・第3回 宇宙世紀型式番号論
 090 魂であそべ！ バンダイROBOT魂Ver.A.N.I.M.E. ラインナップを振り返る!!
 093 THE MILITARY&HISTORY



表紙イラスト 山下小良
 小説家・サンライズ

ガンダム
 2017 AUTUMN

Movie poster for "Gundam Build Fighters: Rise of the Dragon" (Gundam Build Fighters: Ryū no Gyakushū). The poster features the main characters and their mobile suits against a blue, starry background. The title is written in large, stylized Japanese characters.

STORY

ヤジマスタジアムの竣工披露式典を翌日に控え、ニルス・ニールセンは自分が設計した最新鋭の大型バラルスチームを使ったモビロシティ・パトロールのためにビルド・セイ・エイメイジン・カワグチたちを招待していた。久しぶりの再会を果たしたセイはモビロシティチーム用に改修したビルド・ストライク・コスモスを披露しようとするが、在此に危険が渦く。その時、スタジアムのシステムが同業者に乗っ取られセイたちは閉じ込められる。そんな直前の所に謎の事態が現れて、ガン・ブラトルを救うことになるのだ。



今度の敵は GMだ!?

ガンブラHGBFシリーズ続々発売決定!

「1/100 連動」に込められた思いと、高品質なギア（1,500円＋税）をはじめ、デビルスガンダム 2,000円（税）や、デビルガンダムはアメリカン・バイブル 1,500円＋税。現在には受注開始 なども発売中。今後は新商品が発表される。詳細は、<http://bandai-hobby.net/>



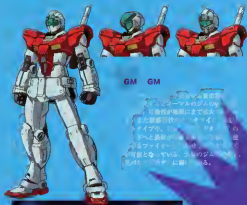
サイコシム

「ガンダム」の発展として登場した。サイコ・ガンダムと異なり、セビル・ティリス管区への攻撃が可能。機体や武器はサイコガンダムに準じているが、頭部からビーム弾の射出が特徴である。



機体用拡張機体

「ガンダム」の発展機として登場した。ガンダムに拡張機体を追加して使い出される。



GM GM

「ガンダム」の発展機として登場した。サイコガンダムと異なり、セビル・ティリス管区への攻撃が可能。機体や武器はサイコガンダムに準じているが、頭部からビーム弾の射出が特徴である。



ムスロコフ

「ガンダム」の発展機として登場した。サイコガンダムと異なり、セビル・ティリス管区への攻撃が可能。機体や武器はサイコガンダムに準じているが、頭部からビーム弾の射出が特徴である。

許容できないでしよう。

個人的には筋に落ちる落としどころで、ラストルもいたって普通の人に見えませんが、そういうことではないでしようね。

小川 そうですね。昨今の傾向として、「フィクションの中では現実の辛さを感じたくない」という嗜好があると思います。気軽に楽しく見られるアニメが好まれるというの、時代感からすれば納得できます。今やアニメが、そういった手軽に楽しむエンターテインメントと捉える人の方が多くなってきていること自体は、いいことであると思います。

ですが我々の世代的に「ガンダム」である以上は、ちょっと緩たものが見たいと思うのが正直な気持ちです。

小川 そこは長いシリーズがゆえのジレンマですね。たとえば次の「ガンダム」シリーズが、それこそ「俺最強」みたいな主人公で勉強意欲的な内容だったとしても、ある世代には受け入れられる反面「一方ででき」と「ガンダムはそれじゃない」と言われるでしょう。そこは伝統の継承と、それを壊して新しいことを提示していくことのバランスが大事なのだと思います。

やはりTVシリーズの「ガンダム」は、新しい要素で新視聴層を切り開いていく役目を負ったタイトルなので、そういう意味で「オルフェンズ」は、新しい輝きを明確にしたと感じています。今後のTVシリーズ新作がいっつになるかはわかりませんが、課題にきちんと向き合って取り組むべきでしょうね。

STORY

メイジン・カワグチとアラン・アダムスはバトルシステムの新機軸、自動録画モードテストを行い、世代ガンダム作品に登場したパイロットの疑似入替AIを使ってバトルを行っている。メイジンはザクアメイジングの後継機、バリスティックザクにシアー・アズナブルのAIを、アランはリオンズガンダムのカスタム機、リバーシブルガンダムにリオンズ・アルマークのAIを使用。だが、アランの選択によって、バトルは驚きの展開に

ハリスティックサタ



第1話は「ガンダムビルトファイターズ」の世界観の中で、AI自動操縦というシステムを利用し、「ガンダム」シリーズ夢の対決を実現する。ストーリーフィルム。随所に「ガンダム」へのオマージュを散じさせ、まさにシリーズのファン向けの映像となっている。



「……」と、静かに答えて、
「……」と、静かに答えて、



リバーシブルガンダム

スタッフの新陳代謝も
重要なポイント

——「オルフェンズ」のスタッフも長年TVシリーズの「ガンダム」に携わってきた方が中心ですね。

小川 それこそ『SEED』の頃、

若手や新人として入ってきたスタッフが、『オルフェンズ』ではメインをやっているわけですからね。『SEED』以降、約15年一緒にやってきた陣じんです。そろそろスタツ

フ的にも次の世代に向けて、新しい体制に切り替えていかなければいけないのかもしれないと感じています。ただ、人材的に容易に切り替えられないことなども認識しています。

現状のスタッフで継続していくことは？

か？」となると、「もうお腹いっぱい」という気分になりかけているのもあると思います。正直、「ガンダム」というタイトルになると担い手側もやりやすと手を挙げざるを疎略するんです。誰もが満足する「ガンダム」は、なかなか作れません。

——なかなか全てのファンの方が、

小川 様々な評価があるのは、世代の違いが広がっていった、という意味では素直らしいことなのですが、一方で、新しいスタイルは、そういう部分にナイスになってしまっていることもありますね。シリーズで比較されるという前提がある、とほど『ガガダム』が好きという人しか、関わってこないんです。

それでもメジャー作品である

「ガンダム」に関わりたくない、という人はやはり多いのではないかと、というイメージはあるのですが、

小川 ただ「ガンダム」って外部の人たちからすると「すごい儲かってる」っていう予算で作っている」と思われているんですけど、現実的には娯楽界全体の中でも、現場の制作予算はそれほど高くないですよ。

高くないけど、手振きであれだけのアニメができていくのかといえればアニメーターさんやスタッフの苦勞



に頼っているんです。好きな人の頑張りを仕事によって成り立っているのがTVシリーズ「ガンダム」の実情です。自営も込めてなんでもがそろそろ……、というかも、もう過ぎるくらいです。そんな状況を改善したいといけません。相応の給料がもらえて、いい生活ができる。そうしないと若い人は入ってきませんからね。

ビジネスとして考えた「ガンダム」の振興策

それは意外なお話ですね。

小川 実際は他の会社の方からすれば、思われているように見えないでしょう。実際、ガンダムがあつて、ゲームがあつて、パッケージがあつて……という状況がありますからね。ただ「ガンダム」でもビジネスモデル的には転機を迎えていると思います。特に今は「映像を売る」というより、「いつでも自由に楽しむことができる」という方向にシフトしています。

特に若い世代は、高画質を自宅で見るよりも、電車でスマホで見るのが普通になっていますからね。それを考えると、いろいろ考えを巡えなると難しいです。

一方で映像のハイクオリティ化には拍車がかかっている印象があります。

小川 到達点の見えないハイクオリティ化が要求されているのは、制作現場にはあまりよくない流れでしょうね。特に今はTVシリーズにまで、イベント上映レベルを求められ

ているのは厳しいです。こうなってしまう以上、もうファンも作り手も元には戻れないんです。

——たしかに「機動戦士ガンダム AGE」の作画は、1年間毎週TVシリーズで描くという点を加味して随時化する部分は割り切りつつ、非常に素晴らしいメカアクションを描いていましたよね。

小川 結局のところ、今は先人が選んできた方向に振り切つてしまっているんです。先人の教訓的なものが何かにいえば、余分な作風努力を減らして、演出的にうまく見せるといふことで、それこそがTVシリーズのやり方だったんです。それが「物量で何とかやる」という方向に切り替わってしまったので、お金もかかりますし、スタッフも疲弊します。

一方でファンの方には、出来上がっ



た映像でしか判断してもらいしかありません。制作側の事情は、受け取るファンの皆さんには関係のないことですから。

——そう考えると毎年1年物の口ポットアニメがやっていた時代というのは、いかに4クールを作る工夫と、マンパワーで回していたということなんですかね。

小川 そうですね。今の時代では、もう4クール連続のオリジナル作品は制作がもたないと感じています。もし「ガンダム」でも4クール連続をやるなら、シナリオ内容がかなり早い段階で決まらねといふと、実現は難しいでしょうね。

——再放送などがうまく機能すると、また状況が変わるかもしれませんね。

小川 ただやはり何かで機能的に動くのは、新作がスタートしたときで

すから、商品展開などマザーチャンダイジング的なことを考えると厳しいでしょう。本当は「GMの逆襲」のような作品でFXの間で「ビルドファイターズ」熱が再燃して、これまで興味のなかった方もシリーズを見てくれるという流れができればいいのですが、なかなかそこは甘くはないですからね。

ガンダムものの難しさ「ガンダム」の未来像

——「ビルドファイターズ」は海外の人氣が非常に高いという印象があります。

小川 先目、AX（ロサンゼルスで行われる北米最大のアニメ・漫画の祭典「Anime Expo」）へ行った時に驚いたので、海外のガンダファンは「ビルドファイターズ」が大好きで、本当に詳しいんです。でもやはり海外全体の層から考えると「オルフェンズ」や通常の「ガンダム」シリーズを見ている方が多いんです。ただ一方で商品としてのリンクを強めて考えると、「ビルドファイターズ」ファンの熱意は違う意味を持ってくるでしょうね。特に作品内でガンダムがそのままだと、

——「ビルドファイターズ」という「ガンダム」とは別ラインが確立されているという印象が思われます。

小川 ただ、ビジネスとは別の視点で「物語を作る」ということを考えると、ガンダムものは非常に作り辛いんです。題材としてストーリー

全体に解を持たせにくいところがありますから。またガンダムという題材自体が、ファン層を狭めて、今の後はガンダムアニメをジャンルとして、うまく成立させる方向性を考えないといけないでしょうね。

——たしかに現代が舞台のガンダムバトル……となると、牽制は付け辛いんですね。

小川 最初の「ビルドファイターズ」を作る時から、この課題は出ていました。普通に作ってしまうと、どうしてもガンダムを知らない人に入ら辛いものになってしまうんです。そこで何かを入れないといけない」と考えた。たとえばレイジの設定なども解決策の1つとして加えられたものですね。

——今後の「ガンダム」シリーズを展開する上で、どのような課題があると考えていますか？

小川 やはり伝統を守ることに、新しい要素の加え方のバランスでしようね。ただ、「ガンダム」も約40年やっていくわけですから、大抵のことは、すでに過去のシリーズ作品がやっつけてしまっているんです。その中で「ガンダム」のヒットの基準は、

——「ガンダム」のヒットの基準は、どんなところから決まっていますか？

小川 という状況では、世の中の「ガンダム」は伸びがないという印象になるかもしれませんが、そのあたりを解消していくことが、今後の課題でしょうね。難しいことですが、やりがいにはあります。「我々こそ！」と思う人は、ぜひサンライズに入ってください（笑）。

なぜクメン
なのか!?

装甲騎兵

総力特集

80年代作品を中心に、そうした旧作を「今
どう見るか?」という視点で取り上げる本誌の
特集コーナー。今回は、いよいよ満を持して
「装甲騎兵ボトムズ」の登場となった! とい
ても今回取り上げるのは「ボトムズ」の2ク
ール目の「クメン編」のみである。それは、「ク
メン編」こそ、「ボトムズ」の魅力が満載だと
本誌は考えるからだ!、ということであらう。来
期の「クメン編」だけの特集を組んだりも
もちろんカン・ユウ大尉も重なりたくさんだ!

ボトムズ クメン 編

ここは18の日のいかな
ただの瓦礫の山だ

THE KUMMEN

〜巡礼 PILGRIMAGE〜

何もかもが炎の中に沈んだ
微笑みかけた友情も 芽生えかけた愛も 秘密も
そして あらゆる悪徳も同じだ
すべては振り出しに戻った
兵士は死んだ魂を渡れた身体に包んで
泥津と硝煙の地に向かった……

なぜグレメカは ボトムズIIクメンなのか？

「クメン」から「ボトムズ」
とATの魅力が見えてくる！

「存在の通り」(昭和38年「ボトムズ」)
とは1983(昭和58)年1月1日
から翌84年3月23日まで放送された
作品だ。「ボトムズ」の世界はそれ
以前から、関連OVA作品や作
品、現在でも小説という形で作品
が継続してきているため、なつかしい
な思い難い作品かもしれない。
「ボトムズ」の魅力をどうして何
なのだろうか。おそく「一番大
きいのが「キリコ・キートン」
というキャラクターの存在だろう
その成立について、生みの親である
高橋良輔監督は「昭和30年代の日本
映画『渡り鳥シリーズ』の小林旭
をモチーフとし、時代が経ちると
『高倉健』的とも発言されている
戦争しか知らない兵士が、愛や仲間
との絆を通じて一人の人間となってい
くというストーリー、そして「キリ
コ」のキャラクター造形がヒロイン
であることは疑いようがないだろう
『ボトムズ』のOVA作品10作中、その
7作が「キリコ」関連の物語である。
しかし、ボトムズ「キリコ」とい
う人は小さいながらもまた偉大な
う。『ボトムズ』と告げる人
は多いだろう。実際、この35年間で
で、Aもまた、様々な商品が完成
されたのだ。初期の1/4の
「ボトムズ」は、実質的に現在で「購
入が可能だ」。

アニメ「ボトムズ」の魅力とは何ぞや、
それは誰にデザインやギミックが施
されている、というだけでなく、だろ
う。結局はどのような世界観で、
どのように活きるか、といふことに
尽きることだ。そういつた意味で「ボ
トムズ」とATの魅力を存分に引き
出したのは、第1話「終戦」におけ
る冒頭の「ボトムズ」における描写を
第14話から始まる「クメン」に言
っていただろう。いつまでも「終戦」
はいいわ、Aを解説する回であり、メ
カのギミックや存在意義を説明する
「方」(タタム)は、ボトムズ戦
争をそのモチーフの一つに「ミ
タリ」(ボトムズ)の雰囲気を全
ねたって描き出している。当時は
「戦術戦術カンダム」から「太陽」
「オタタム」に至る流れの中で、
「ミタリ」のコンセプトが流行してい
えた。物語の舞台にある「内戦」や
「戦術」といった単語は、まさに「ボ
トムズ」の求めているものであった。そして
実はそれ以降「ボトムズ」では、
「ミタリ」(ボトムズ)の物語を、OVA
の「戦術」や「太陽」や「オタタム」
「ファイナル」の物語を持たねばなら
ない。しかも、これらは単純なミ
タリ(描き)とはいえない。つまり「ボ
トムズ」の魅力を一端は「クメン」
に尽きるのである。という「ボ
トムズ」は「クメン」のみを戦術する
諸君は今頃に出ている「ボトムズ」
「ボトムズ」(ボトムズ)のもう一つの魅
力があるに違いないのだから。

ボトムズ クメン編に登場する主なAT (アーマトルーパー)

ATM-00-WR
マーシードッグ

ATM-06-WP
タイピングビートル

ATM-055
ヘルゼルガ

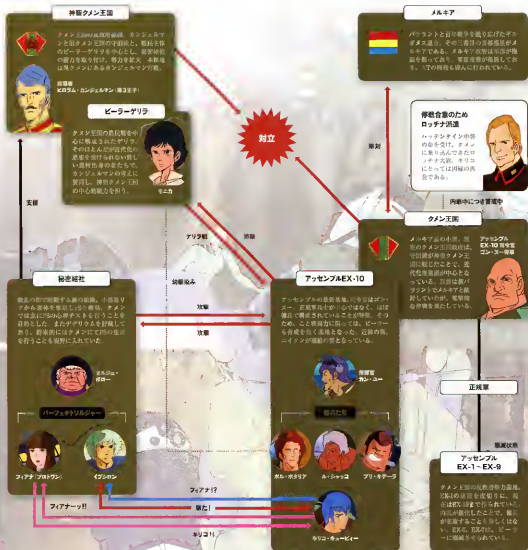
ATM-16-WFC
スナッピング
タートル

ATM-14-WP
スタンディング
タートル

傭兵は誰も愛さない

これがタメシ王国の内戦だ!!

組織及人物相關圖



は、百年戦争の終戦で行き止まったこと、ゴウトが叛乱して最終鋭機「箱ダイビルビートル」を導入したことにも影響し、ケリラもその基地となつた。小國の現状を超えた肉兵は、難しつゝあつたクメンの動乱だが、その流れを変える大きな転機となつたのは、メルキア連邦とクメン王国の停戦である。クメン王国政府にとっては、強大化するビル・ウーケリラの存在は、近代化の妨げであるだけでなく、困窮の立て直しすら不可能なほど、兇暴なる危険性を秘めていた一方、メルキア軍には、奪回した身体の奪還という目的があつたことで両者の思惑が一致し、劇的な停戦とながつたのである。

この状況は、実はカンジエルマルトにとつても願つてないことだらけだったが、カンジエルマンの考えは、反乱勢力を制したあとに「祖国独立のために近代化を進める」ということに変わりはないが、かつたところ、カンジエルマンの真意、それはクメン近代化の型となる古き考えの取りまを、「神聖王たる国王」として取りまとへ、その上で彼らを肉兵によりつて消滅させることにあつた。

小國規模を超えた肉兵の拡大や、結成してメルキアを招き入れたことも、王族への軍事戦略家であつたカンジエルマンの想定の内だったと思れる。結果的にメルキア軍による無差別攻撃が、宮殿のすべてを焼き払い、クメンは新たな第一歩を踏み出した。だが知立にも大きな一歩としては、あまりにも過ぎる仕事で、何だかんだ言わざるを得ない。

小國規模を超えた内亂の拡大や結果としてメルキアを招き入れたこととも、王族の軍事戦略家であったカンジエラマンの想定の内だつたと思われる。結果的にメルキア軍による無差別攻撃が、宮殿のすべてを焼き払い、クメンが独立の第一歩を踏み出した。だが独立につながる一歩としては、あまりにも大きな犠牲を償ひたつたと言わざるを得ない。



ヒロサム、
カンパエルマン

タメノ王国第3王子として改革を進めていたが、突然政界内の守田派を統合して神恩タメノ王国を立ち上げ、内乱を起こす。



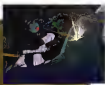
17202

2人目のPS。ファイナとは違い、より完成度の高い戦士。だがファイナへの想いから、キリコへ憎悪を募らせる。



ダン・ロ
日曜

メルキア軍情報部
九尉。パティンカ
インの命令によっ
て北隊(ファイナ)
撃退作戦のために
ケズィへ赴き、キ
リコと再会する。



装甲騎兵にとってクメンは もっとも過酷な戦場？

ビーラーグーラはクメン王国の村に潜伏し、一足すると村人を誘って見ため、一面と油断させたこと評されかねたであろう。もともと神國クメン王国は、東洋流の模様い草の心によって成り立っている側面があり、操縦に左右されない行動原理を持っていることも否応なく問いたださなくてはならない。これにジャングルという複雑な地形が加わり、AT乗りにとっては、過激な戦道であったことは否めずでもない。さらに神國クメン王国には、秘密結社の協力で最新機械が供給されることが、戦力の向上にも正規軍を支援する存在となつた。クメン王国政府が傭兵集団となつたのは、こうした事情も影響して

捕らわれたキリコは
フィアナと再会する

作戦的には、前回のソノ又村襲撃作戦の

[PAGE]

イブシロンに屈辱を
受けたキリコは、かつ
てのタメンを退却
王手であるヒロサ
ム・カシジエルマン
の宮殿で因わねの身
となる。そこでタメ
ンに託わる試着・パ
ラランシングで、イブ
シロンと決闘を行う
ことになってしまう。
キリコは復讐ない戦
いに苦闘し……。



◆放送日 昭和58年7月22日 ◆脚本・奥津厚三
◆演出 川崎信司 ◆監コンテ 高橋貞祐
◆作画監督 沖克雄

第 18 题

集 刊

◆放送日：昭和58年7月29日 ◆脚本／演出：野間
◆演出：加藤史子 ◆監修：コシノ 園児絵文
◆作画監督：上村泰司、堀山紀生



【 結果 】

なんとかアッセンブルEX-10に生還したキリコだったが、いきなりガン・ユーは毎週にかけようとする。なんとカゴウツの機転で危機を回避することはできた。そして、ケムン王國とメルキア連邦との仲直り会談を受けて、ピーター・ケリラの活動が活況化する。

ピーラーゲリラの 総攻撃の真の目的とは？

最大のトピックは、メルキアの使節団が

も戦い続けた大連が降参したと、タンメンは王族降参は全軍を率い、神聖コメンデールに駆けつけるとは明白だ。キコでいって、ラレーはアッセンブルEX-10への攻撃準備を整え始めるが、実はこれは偽情報だ。キコは「ラレーは近衛軍の旗、ニータン降参だ」と息を吐き、キコの予想は的中し、すでにエニータンは火の海に沈んでいる。カンデール、ボタリア、ニータンらは急速トレイラーに乗りあそんでニータンへ出発する。

ピトラーゲリラの殺戮により
補給拠点ニイタンを喪失する

引き続き、ピーラーによるニイタンへの

【訳文】

キリコの予感はその中し、ホイテンはピーター・グリスの座敷にさらされていた。狭いあと。キリコはガン・スーザンの墓でロッサナと再会。フィアナ率いるために地方関係を知ることに。そしてキリコたちの母体は宮内省人の監督作戦へ品化する。

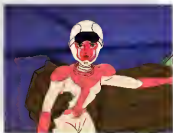


◆放送日 昭和58年8月5日 ◆脚本 吉沢順司
◆演出・増村正一 ◆監コンテ 渡村正一
◆作画監督 高城剛

第20話 **フ4アナ** (読者欄)

7475

◆放送日 昭和58年8月12日
◆脚本 西川惣司、五武冬史、島田寿三
◆演出 高橋貞輔 ◆演出コンテ 貞輔貞輔
◆作画監督 山田紀生



ち特殊部隊。その船上でキリコは、これまで自身に降りかかった出来事を回想する。すての地まりとなった小原星里ドでの暴動作戦、流れ着いたウドで出会った仲間たちのこと、バトリングへの出場、治安警察との戦い、そしてフィアナとの再会。もう一度彼女に会うために、キリコは思いを断たにするのだった。

静かに！ 静かにしろぉ～！
 今度お前たちの面倒を見ることになる
 カン・ユー大尉だ。不満、要望があれば
 自分が相談にのる。

第14画（アッセンブルEX-10）

カン・ユー初登場時のセリフ。「不満、要望があれば相談にのる」というセリフを聞くと、傭兵部隊の中堅指揮官としては、まあ、善通の対応。その後、キリコの体からビーコンが発見され、指揮官ゴ

ン・ユー將軍の前で密使であるPS（パーフェクトソルジャー）に言われて招かれていると聞き（自分が話題のカヤの外に置かれたと思ったからか）、なんとなくキリコに目をつけるようになる。



漢を磨け!? カン・ユー語録

「クメン編」といえばカン・ユー大尉。傭兵部隊の中堅指揮官である彼は、ある意味ストーリーの機軸にはあまり関わらないのに、「クメン編」によってキリコ以上に、なくてはならない小悪党である。ここでは、カン・ユーの名言をピックアップ。その魅力を存分に堪能してほしい。

礼を言うのはこっちだ。
 さっきお前が来てくれなかったら
 俺の命はなかった。
 フン、おかけてたつたいま、
 お前の不善な行動を目撃できたわけだ。

第15画（審判）

アッセンブルEX-10を撃ったビーラー・グリヲを掃討に出た傭兵たち。しかし、敵のブルーATの前に襲撃され、部隊は手ひどい被害を受ける。キリコの機転（ブルーATをフィアナと勘違いして行動したのだが、）で、なんとか

敵が退却した時、キリコに対して怒ったカン・ユーのセリフがコシ。意外にまともな漢人かと思いきや、ゲスっ……いや、ここではまだ、ギリギリまともな軍人に見えなくもない。そうでなくてもキリコに不信感バリバリだし。



いいか、その拳銃には
 弾が1発装填されている。
 6分の1の運試しだ。
 嫌なら本当のことを言うんだな。

第16画（審判）

グリヲの疑いがある村を巡検する傭兵たち。カン・ユーはそこで村民たちにロシアンルーレットをさせ、その間に本場のことを吐けという。高橋良輔監督も認めるように、このシーンは映画『ディア・ハンター』のオマージュだ（本

誌94ページ参照）。
 これは、カン・ユーが「誰か誰かからない」というグリヲ組では、兵士の心を揺る、というは他の傭兵たちの行動からも感じられる。このあたりもまだまだとうな傭兵か。



キリコ!!
 真横アッ!



カン・ユー

キリコが装填するア・メシブルEX-10の47口径の対空弾。小物かつ小で定で、目に顕示弾が強い。小や空気をキリコを目的にする。ついでに銃撃能力も高い。値するの「ダグナム」でダグナム、「レイズナー」ではボスカロなど、真横アッ横撃作部になくはない。内後、に横どさんです。ついでに言えば「ダグナム」のラルムでもあります。

尻尾を出したな。
オレは閣下に命令されているのさ、
お前には指一本触れるなと。
だがこれは例外だ。貴様は明らかに
不審な行動を取ったのだからな。

第18話【急襲】

深夜に密かにゴウトと連絡
を取り合っていたキリコ。そ
れを見守るカン・ユーは、
ヨシ・ヌー将軍から「キリコ
には手を出すな」という命令
を受けているにも関わらず、
それを無視して取り持てる。
というか、明らかにカン・ユ

ーは、スキあらばキリコを尋
問したくてもウズウズしている
状態で、ストーカーばりに追
蹤して見張っていたのが分か
る(ちょっとコワイ)。
そんなに尋問がしたいの
か? そんなにキリコが憎い
のか? カン・ユー?



キリコは敵の攻撃が、アッ
センブルEX-10ではなくニイ
タンの術を狙った陽動作戦だ
と見抜く。キリコに同乗した
傭兵たちが、カン・ユーは
それを信じない。「貴様らー、
軍統に背くか」と言うカン・
ユーだが、「例外は許されて

いる。指揮官が無能な場合だ」
とボル・ボタリヤに言われ、
カッとなって激昂した瞳のセ
リフがこれだ。
「命令違反で処刑だッ!」は、
クメン編の中でしょっちゅう
カン・ユーが言う決まり文句の
ようなものだ。

貴様ら、命令違反で
みんな銃殺だ!

第18話【急襲】

その際に基地がやられたらどうする!
お前らにその責任が取れるか!?
えーっ、どうなんだー!!

第19話【暴行】

前編でキリコたちに「無能
な指揮官」呼びをされ、
重ねて命令違反もされちゃっ
たカン・ユー。やはり敵の攻
撃は陽動作戦だった。部下の
「陽動作戦でした」という報
告とニイタンの移動を直言
した部下に、強ギレした時の

セリフ。

その後ゴン・ヌー閣下の前
で、キリコから「大尉殿にと
っては基地防衛も任務のひとつ
です」と言われ、ますます
立場をなくすカン・ユーでし
た。このあたりからグスの本
性が表れはじめる!



26ページからも単独で取
り上げているように、ある意
味この回のラモー寺殿のエキ
ソードは、カン・ユー大尉オ
ン・ステージだ。まあ、陽動
行動を旨とした秘密作戦のは
ずなのに、「ゲリラだ、ゲリ
ラだ!」「アンテナの伸びる

のが見ええ!」と叫んだ挙句
に、なんだかんだで大衆騒動
劇に突入! 右のセリフは延
延→調査→結果の各々のセリ
フ。カン・ユーファンを喜ば
せるのなら、ぜひとも覚え
ておきたいものだ(誰か使っ
ては難しそう)。

坊主の説教は
死んでから聞かしてもらおう。
手分けして調べろ!
信者たちは酒盛りもするのさ。
ブン、ここの神は呑べと見えるな。
何が失敗か!
本陣の邪魔者を一掃したんだ!
大手柄だ!
俺の指揮に誤りはなかった!

第21話【暴行】



残念だがここにいてももうぞおーッ!
お前らを引き連す条件で
メルキア軍に敵替えるのさ!
駄目なら何もかもぶっとばす!
じっとしてろ! 少しでも動いたやつは
撃ち殺してやるッ!

第27話【暴行】

神聖クメン王国の王宮地下
西で、シャトルに乗って脱出
を計るキリコとフィアナ。そ
とにカン・ユーが現れ、銃を
左手に持った時のセリフ。結
局、事態をシャッコに「あん
たは人間のクズだな」と言わ
れ、放り投げられて地下深く

に陥ったカン・ユー。キリコ
とフィアナの愛に感化され協
力したバニラとシャッコに対
して、最後まで引き立て役な
カン・ユーでした。もしかす
ると、あの激落の底でもしほ
とく生きているんじゃないか
なんてね。

ここからは「装甲騎兵ボトムズ」のクメン編で活躍するメカニックの数を解説していこう。ここから作中では、スコープブック以外のATの種類もグッと増えていく。中には名称が定まらなかつたカメラ系や、ワンオフもののベルセルガなどバラエティに富む。それに加えて、クメン編と関連性のあるOVA作品に登場する機体も取り上げている。

離道ボーズ

半機動や過剰的に威力を発揮する障害機体だが、マーンシットグも当然ながら襲っている。ザンペルと関係が深いパイプはちゃんと関連している。

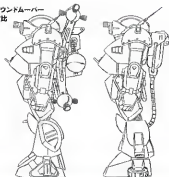


エアバース「フロント」



■機体の中央アーマーにはエアバースと呼ばれる浮き床「フロント」を内蔵する。これを動かして威力を稼ぎ、暴走を航行できる。

ラウンドムーパー対比



★マーンシットグの場合、前面には水中で浮遊するポンプがあるため、ラウンドムーパーやバラシュートガンといったコモンパックは装着できない。それだけ特殊な用途環境が設定されているということだ。

下半身ユニットの機軸が新たなバリエーションを生む

ATM-06-STTC スコープブック ターボカスタム

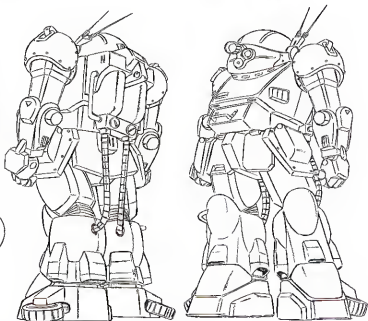
スペック
全高 4,017mm
全長 自機のみ 7,229kg
全機 8 - 140kg
MS 17 MJ/SK
最高走行速度 503km/h
PS機 DT-360
PS消費量 192f
標準武装 機関銃 3挺

今でも人気の高いターボカスタムだが、その設定が成立するのもマーンシットグのような、機体の一部を別部品に準拠した「スコープブック分機」がいなければこそ。両者のジェット推進機構が主で、約50%OVA「ザ・ラストレディショルダ」から。



MECHANICS of KUMMEN

クメン編登場メカ解説 〈AT編〉



MARSHY DOG

ATM-05-WR マーンシットグ

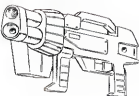
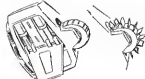
スペック
全高 4,717mm
全長 自機のみ 4,059kg
全機 1 - 140kg
MS 17 MJ/SK
最高走行速度 500km/h
PS機 DT-360
PS消費量 160f
標準武装 機関銃 3挺

機体の機軸と並れる高いスコープブックを、遠距離戦用に改修したのがマーンシットグだ。腰部のエアバースと胸部のハイドロコエクト推進器、それと専用のグランディンクホイールが特徴といえる。とはいえ、その改修は暫定的で瀬河作戦などの使用に耐える程度。新鋭機体のダイビングビートルのように水中での活動は行えない（両腕はゼロ）。作中におけるキリコの使役だが、よく水没していない。「選地の式」は、あまり泳ぎが得意ではないようだ。

グライディングホイール

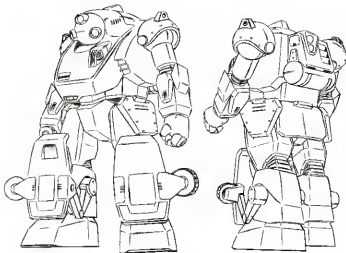
スコープブックの場合は足部に装備される移動装置だが、マーンシットグの場合、更なる前進に活用されている。水モードには推進用のフィンが伸びており、水で航行などに活用される。

スコープブック



ヘビーマシンガン改修「ショットバレル」

ヘビーマシンガン本体の前面バレルと後面ストックを取り替えたタイプ。今までのように短くなったが、取り出しがしやすい。これはマーンシットグの機軸が主である。キリコの機体も活用されている。



潜水機が着るアッセンブリAT-10などに配備されている最新型のAT。名前は示すように大容量のエアータンクと高い気密性により、水中での活動も可能である。胸部にスワンブークラップを備え、浮揚や潜航などでも高い浮力特性を発揮する。やつぱり造形に近いマシーンイディグと比べ、あらかじめ遠征用の機件として開発されただけのことはある。作中ではゴウトがこの機体を大量に仕入れ、一儲けしことが出来る。

DIVING BEETLE

AT-06-WP ダイビングビートル

SPDC

全高 11 Meter
基本稼働半径 8.11km
稼働時間 6 ~ 10sec
燃料 石油
最高走行速度 47km/h
3rd Mode スワンブークラップ稼働時
PWR DT MS
19世紀 1912
作中登場回数 30回

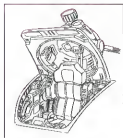
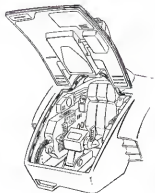
両足ボーズ

スコープアップと同様に大銃塔と胸部が回転して上半身のロックが前方に降りる形。この状態で砲撃射撃の射撃に特化され、キリコも一行はムナメロ列を調子するのだ。



コックピット

右子図のスコープアップと比べてもハッチの視界が狭くなっており、水圧がかかるように見える。シートベルトは最後まで、搭乗時に気圧調整を必要としない。

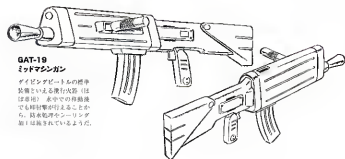


スコープアップ



スワンブークラップ

いわゆる浮遊艇の「かんきき」で、それに準用したタンピングカイルが展開している。カイル自体はフィンを展開するので、多少強い流れでも対応できる。

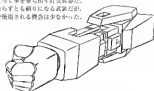


GAT-19 ミッドマシンガン

ダイビングビートルの標準装備といえる機件武器（ほぼ準地）水中での移動後でも射撃が行えることから、結果的にシーリングが加えられているようだ。

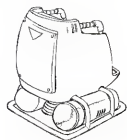
アームバンチ

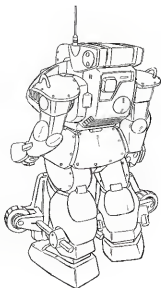
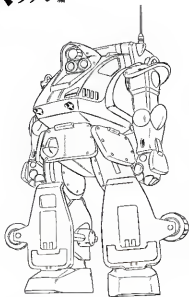
ATの標準装備といえる固定式射撃部内に内蔵された後部砲撃の機件力によって拳を撃ち出す打撃部だ。機件ならずとも戦いになる武器だが、作中で使用される機件は少なかつた。



AT両下用ボッド（潜航：ハナブ）

ATの両下用ボッド。ボッド内部には2基のスラスターがあり、潜水後も同時間であれば通常の移動も可能。ボッドメンタ同様の機件で作られていた。





STANDING TURTLE

ATH-14-WP スタンディングタートル

SPEC

全高 4022mm
基本内蔵兵器 R211kg
最大FF 3000mm
SAC 100.1km/h
巡航飛行速度 490km/h
巡航速度 15km/h (ウォータータナジ状態時)
FMS DT-M2
FMS搭載 191t
標準全機時 52h

SNAPPING TURTLE

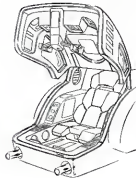
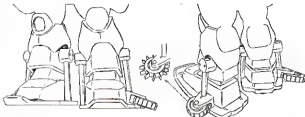
ATH-14-WP スナッピングタートル

SPEC

全高 4022mm
基本内蔵兵器 560kg
最大FF 3000mm
SAC 100.1km/h
巡航飛行速度 500km/h
巡航速度 15km/h (ウォータータナジ状態時)
FMS DT-MH
FMS搭載 190t
標準全機時 70h

スワンピークラッパ

宙空戦用の機体の多くが装備しているスワンピーククラッパだが、本機の場合、デザインビートルのようなアーム式ではなく、ソリナーの機体により前進するタイプだ。



コックピット

スコープデザインよりも大型となる召喚数が多い。コックピットのシートリアアームなどには、ゆとりも見られる。広範囲でも操作できるのがわかる。

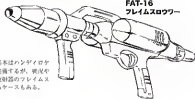


アームハッチ

ベースとなるスタンディングタートルには、アームハッチ機構はない(初期生産型)。宇宙戦仕様でもあるスタンディングタートル5000の完備化に伴い設置されるようになった。



HRAT-23 ハンディ ロケットランチャー



FAT-16 フレイムブローワ

◆どちらの機体も基本はハンディロケットランチャーを装備するが、状況や作戦に応じて発射装置のフレイムブローワを使用するケースもある。

スタンディングタートル系バリエーション



ATH-14-ST スタンディング タートル スタジアム機



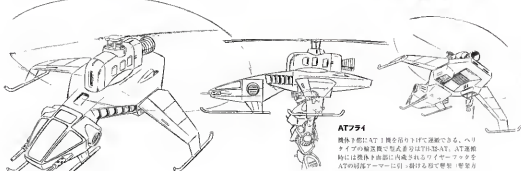
ATH-14-WP スタンディング タートル ゴマス機



密林戦では、いつ船と遭遇するかわからず、一瞬の判断を誤ると即座に沈没する。これはATでも同じ。機甲兵メロウリックでは密林戦を上手に描いていた(第3話)。特にスタブロスの部下、ゴマスのスタンディングタートルの機体火炎がショノトガン式という声は簡単に伝わる。船体はスタンディングタワーも高く、近距離戦では無敵に近い。船のアンパッシュ(勝ち伏せ)にも有効だ。

引き続きクメン編のメカを解説する。一際個性が光るのは、なんといってもAT
フライではないだろうか(編集部独断による)。そんな「山椒は小粒でピリリ
とカラい!」を体現しているような、代表的なパイプレーヤーメカニックの数を
ご愛あれ! これがわかればクメン編はさらに面白くなる(かもしれない)。

航空機



AT224



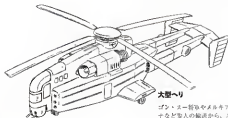
輕煙草煙



野田へリ



偵察へ引



大型へり

一方、クレーン橋に登場するメカは、脚部に装備するスワンピークラッパググは、かんじきのようなもので、接地面積を増やし、地表に対する機体荷重を分散する湿地用デバイスだ。これもリアル骨を演出する小道具であり、高橋監督いわく「あれくらいの増面積では、あまり効果がないだろ

で、例えば渡河作戦中の描写では肝心な要所点の下半身は映らず、また本編中では名前も呼ばれないなど、実は視聴者のイメージ的に、あまりスコップドッグと区別がつかなくつたりする。まあ、それが80年代初頭における「リアルな格好よし」であったことは間違いない。

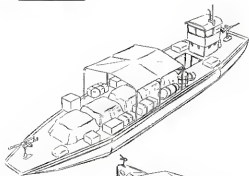
感じられることを重視したメカといえる。そしてその方向性は、「クメン編」により、より明確化する。

まず主人公の搭乗メカであるマッシュドッグは、湿地及び水上（水中ではない）で使用するためにカスタマイズされた機体で、デザイン図様では容易に判別できる。しかし作中

型であること、量産品として消耗品扱いされることなど、「リアルな雰囲気」と設定を積み重ねることにより、成立したと言っているだろう。実際にSF作品としての世界観の中では、むしろレトロ的メカである。見る側の「機械としてのリアル」が見える側の「機械としてのリアル」が

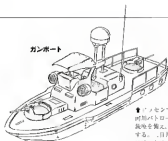
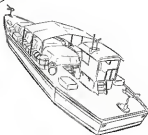
究極のリアルロボットが
花開いた「クメン編」

船艦



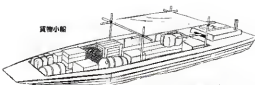
貨物船

キリコたちがビーラーガリラの乗降地（特型クメンも同官艦）を叩く協同作戦のため、ムサメラ列島に上陸する際に用いた。ラントで覆われた部分にはATが搭載されている。例によってノリノリなカンヌ大尉の足元で作業は「おしゃん」になってしまう。



ガンボート

■「カメン」もA-10にも搭載されている。対空バトリール級の艦艇。船首と後部には高地を襲え、対空レーダーなどを搭載する。注目艦におけるガリガリ作戦時には、キリコたちが後部へ向かう。戦術的運用の柔軟性を備えている。



貨物小艦

■クメンでは水手生活が早く、早く利用される。カンヌ大尉の親しい艦艇（ノリノリ）により定められることもしばしば。『戦艦にアランが乗るのを見えた』や『古に倒れる艦長（ノリノリ）』といった、カンヌ大尉の名セリラの数々を今も憶えている。

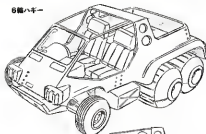
陸戦兵器など

戦車

クメン1区に配備されている戦車部隊で、内見局には超長距離力である。ビーラーガリでも運用されている戦車というが、戦術が従来のような戦術式であるが、戦術のスタイルで自ら戦った方がいかに、サイキなどにも戦術し、火力も高く、対空能力も二重。『ノリノリ』からの戦術運用には不向き。



8輪バギー



■ゴトラがA-10にやって来たキリコとファンタムクラブに乗りつけたバギー。バギーとは軍用バギーだが、ビーラーガリでも運用されているのがビュッシーな車両なのだ。『戦艦』という名前が示しているゴトラに、バギーを経営しているバギー。とくにクメン艦隊のバギーはいろいろ。



う」とのこと。どう使うかというよりも、付いていることが大事なものといえるだろう。

また、AT輸送用ヘリのATフレイもまた、ATの作り出す世界観を表現するには恰好の存在だった。前作『大敵の牙ダグラム』でも、マベリックという輸送ヘリが登場するが、ATの小ささは、ヘリと相性よく、フレイティのあるサブメカとなり、フレイの支持を受けた。

そして実はスコップドッグ系以外のATが出てくるのは、クメン編から本格化する。カメラや装置器具といった基本構成は、ATのスコップドッグと同様だが、機体も大型化し、ドリル、シルエツトや意匠も変わり、戦術も、新機と旧型の見分けが付き、ようになっていく。キャラクターの区別は、ロゴソアアニメでは戦術の前のことで、むしろそれまでデザインの細かい差異や色で戦術を区別していた「ポトムズ」の方が特徴的だったといえる。

「ポトムズ」のメカ世界は、第2ステージといえるクメン編で、リアルに見える。小道具を多用するATの基本を守りながら、バリエーション機と、違う系列の機体、そして様々なサブメカを投入することで、その幅を広げたといえるだろう。

そしてその雰囲気作りで成功したことが、後に、究極のリアルロボット、と呼ばれることの機になった。いくのである。つまり、細かい「らしさ」の積み重ねこそがATのキモであり、ことクメン編に至り、その「らしさ」とバリエーションが、大きく開花したのである。

ボトムズの魅力は すべて“遡行”にアリ!

「なぜケメン編は面白いの?」、実はその魅力は第21話「遡行」にて余すところなく表現されているのです。ここでは「遡行」を見ていきつつ、ケメン編について考えてみましょう。

まずは振り返って
みよう!



STAFF

脚本 島本良
演出 島本良
総演出 島本良
作画監督 島本良
音楽 島本良
監修 島本良

CAST

ボトムズ キュー・ユー 島本良
ボトムズ プラト 島本良
ボトムズ エコラ 島本良
ボトムズ バビロニア・トラ 島本良
ボトムズ ラン・ユー 島本良
ボトムズ プラト 島本良
ボトムズ エコラ 島本良
ボトムズ バビロニア・トラ 島本良
ボトムズ ラン・ユー 島本良
ボトムズ プラト 島本良
ボトムズ エコラ 島本良
ボトムズ バビロニア・トラ 島本良

「ボトムズ戦争のエッセンス」 に凝った「遡行」!

本誌の読者員権監督のインタビュ
ー(3月15日)でも触れられている
が、タメシ編がボトムズ戦争をモチ
ーフとしているのは、公然の事実。

「ボトムズ」後、ボトムズ戦争映画
は「プラト」や「フルメタル・
ジャケット」で、ハンバート・バグ・ヒル、
知人など知る80年代アメリカのTV
ドラマ「ア・オブ・デューティ」(邦
題「NAM地獄の突撃口」)など、
傑作ボトムズモノはありましたが、
それより前にメソ編では感心してい
た「ボトムズ戦争のエッセンス」
中でも挙げた名作で描かれて
いた「ボトムズ戦争のエッセンス」
などは、第21話「遡行」でも存分に
色濃く描かれているのです。

不仲だったタメシ王国とメルキア
が和解し、アノセンブルEX・10の

指揮官であるゴン・ヌー特軍は密かに
メルキア軍と通じます。おなじみ
ロッチナ人財がケメンを助ける、少数
精鋭で戦地へ乗り込み、PS
を奪取するという「PS奪取密作
戦」が始まります。

まさにカン・ユーの オンスケシな「遡行」

そのメンバーはキュー・ユー、ボタ
リ、シャコ、そしてカン・ユー様
の5名です。キュー・ユーはワイ
アナに食うためにメルキアも利用しようとして
いたのです。そして作戦開始です。

偽装船にATを隠し、川の上流にあ
るボーラーゲリラの本地地(下宮)
に向けて作戦開始というシチュエー
ションや、偽装船で仲間たちとの会話
は実にタメシ編、そしてボトムズ戦
争らしい描写といつていいでしょう。

こちらにも注目です。

そして作戦は順調に進むかのよう
に見えたが我々のカン・ユー様がそ
うはさせてくれません。

この作戦は、敵の本拠地に着いた
らキュー・ユーに指揮権を渡すという約束
になっていた。でもカン・ユー
様はそれが面白くありません。その
ために指揮権が自分にあるうちに、
有能な指揮官ぶりを見せつけ、全指
揮権を握って、いつもより多めに
空回ります。



ボトムズ屈指の名戦シーン 「ラモール寺院での戦い」

そうこうしているうちに偽装船は
おきを発見。その名は「ラモール寺院」
いかにも怪しい雰囲気ですが、案
定またカン・ユー様がやらかします。
特務部隊なら、まさかの上陸!

キュー・ユーは既に陣取り、
「これは戦いがいい」と感じ取るも、
微妙な雰囲気です。だがカン・ユー
様はヤル気満々。もう、どんな作戦
だったのかも忘れていきます。

そんな中、キュー・ユーが対AT砲を
見ますが、味方陣の偽装船が
見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が
見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が

見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が
見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が

見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が
見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が

見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が
見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が

見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が
見えないように配置されています。だ
ったって、味方陣の偽装船が

それでもカン・ユーは戦を探して
撃つ。ついでに「ここは「三」の
神は善い」と見えるな」の名セリフ
も飛び出します。でも何とか寺院側
も気づかすことに成功して、部隊も
引き上げモードになります。この安
堵が「要、『ボトムズ』の戦闘シー
ンでも5本の指に入る、名戦闘シー
ンが始まるのです。

カン・ユー様は兵が調べて何も見
つかないまま船を渡すよう指示。
そして突撃! その船に隠れていた
大群衆が誘導しボトムズ史に残るカ
ン・ユーの名セリフ「寺に弾薬が必
要か!」が出ます。持っていました!

大群衆! だ、ここから寺院で息を潜めてい
た敵からの一斉攻撃、戦闘シーンの
BGMが絶妙なタイミングで流れは
じめます。

次第に判る敵の規模。とにかく敵
のATの数が多し! しかしキュー

のATの数が多し! しかしキュー

のATの数が多し! しかしキュー

のATの数が多し! しかしキュー

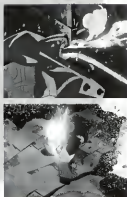
のATの数が多し! しかしキュー

Point 03

肝心の船がやられ
カン・ユード大尉の大量死!

解説

キデーラが院内へ突入! 続いて
キリコらも。狭い寺の中でAT隊近
戦QOB戦(近接戦闘)が繰り広げ
られる! 両陣した戦闘でキリコの
ATライフル、シャッコのバイロ
ンカーが炸裂! ゲリラどもよりも
上手、これぞ戦争のプロ、傭兵たち
の實力の差が演出される。そして
船を破壊されたカン・ユードが唯一
このストーリーの中で一番カッコイ
イ(?) ともいえるブチキリ乱射!!
その勢いで寺院が崩壊する!



Point 01

カン・ユード大尉、特殊作戦と
通常作戦を繰り進め大活躍!

解説

カン・ユードは指揮権がある内に手
柄を立てようとする手この手を考
える。隠密作戦なのに通常の作戦で
ある民間船の護衛→ゲリラ叩き(サ
ーチアンドクリアー)を横行。そし
てラモー寺院へ上陸! キリコは自
分らが特殊任務を遂行中だと敵に突
けられない。ただのバトリール部隊
だと思わせるために武器を発見し
てもスルー。早く離れたキリコ、ゲ
リラの拠点と確信し叩いて手柄が欲
しいカン・ユード、さあ、どうなる?



Point 04

作戦を繰り進めたくせに
カン・ユード大尉ご満悦!

解説

あーあ、やっちゃった。大事
な船がやられ、隠密作戦が台無し。
特殊任務なのに「特攻野郎」み
たいな大暴れがりで終わったよ。この
作戦、初戦から大失敗。なのにカン
・ユードさん「大手柄だ!」キリコ、
お前にはまったく指揮能力がない!
と自慢発言連発! しかしキリコも作戦
本部にチャッカリこの現状を報告。連
続ヘリのパイロットはパニラ! そして
第22話へ、果たしてキリコはこのグ
ダグダ作戦の目的を達成できるのか?



Point 02

カン・ユード大尉の大活躍!
のおかげで傭兵たちが大活躍

解説

キリコの努力もななく、敵軍の開
かれる。バカ隊長ことカン・ユード
は「ドヤ顔」だ。トバッチリでキ
リコ、ボタリ、キデーラ、シャッコ
は戦勝だ! 隠密作戦だよ! カ
ン・ユード大尉!
この先敵陣深く潜るすればいつ捕
給出来るか判る? こんな所で
弾薬消費していいの? その上、ラ
モー寺院はピーラーのデカい拠点で、
敵ATもワンサカ、必然的に戦いは
激戦となっていく。



らプロの傭兵は5機だけで、いとも
容易く叩いていきます。そして突撃、
番長キデーラが寺院内へ単独突入し、
続いてそしてキリコも寺院内へと突
入します。このあたりはお互いに信
頼している者同士という描写が秀逸
です! そしてカッコイイATのC
QB戦(近接戦)の始まりです。そ
して壁をぶち破りシャッコのベルゼ
ルバカー突入、そして天下の宝万バ
イロバカーで一撃!
しかし何と云っても「悪行」最大
の戦闘シーンの見どころはカン・ユ
ード「船は守れ!!」と言いつけ、
自分に残ったミサイルをかわし
た後、そのミサイルが偽装船に直撃
して入敵! それを見てカン・ユード
様大怒!!「又オレ!! ヤリおったナ
!!」ここからが超カッコイイ!
寺院の上からカン・ユードのグレイ
ングビートルに向け敵が集中砲火!
これをローラーダッシュとスクロ
ド走行し全弾回避!! そしてスライ
ド走らせて停止させ寺院の土煙の火点
めがけてミッドマンガンでフルオ
ートで射撃、それでも抵抗続けるビ
ーラーは、対AT弾を撃ちまくる。
それをカン・ユードは機動だにせず
撃ち続け、ついに敵の砲臺に直撃し、
誘爆を誘い寺院は粉々。
カン・ユードを除く隠密作戦は
まったく隠密でなくなり、その活躍
は第22話のゲリラたちが「ラモー寺
院の仇!!」と叫ぶように、米軍のゲ
リラにも知れ渡る事になったこと。
どうでしたか? やっぱ「悪行」
はいいいですよね!! 描安、コンテ、
BGMのタイミング、何れも最高
なんです!



ボトムス クメン編を より深く楽しむために

(関連OVA作品のススメ)

『装甲騎兵ボトムス』では、TVシリーズとは別に、OVAの形でいくつかのストーリーが描かれている。そしてその中で「クメン編」に関連する作品は2つ。その2本は双方とも、『ボトムス』の世界観の中で重要な役割を果たしているといえる。ここではさっくりと作品を紹介しておこう。

性能を造詣なく全振り！ キリコたちははたまたま言動を強いられる。乗り手次第で動作機、機体状況が決まる、実際の兵器にも差が出る状況が、この作品でも強く描かれている。

すなわち「ザ・ラストレッドシールド」は、ある意味、ボトムスワールドの旨味が凝縮された作品なのである。その後に続く数々のOVA作品に登場するスコープドックやそれ以外のA.T.のバリエーションモデルが世に出ることができたのも、本作とタイポガスタムの成功あってこそなので。

主人公がA.T.に乗らない 異色作「メロウリンク」

もう1本の作品は1988年11月から製作されたOVA「機甲騎兵メロウリンク」だ。この作品は、ボトムスワールドの中でも、異色の異色作。何しろTV版の最終、キリコが出ないのはもちろんだが、さらに自身の身体でA.T.に乗り込む機甲騎兵が主人公なのだ。つまり、敵がA.T.という、一種絶望的な状況で戦うわけだ。

メロウリンク・アיתי伍長は百年戦争の終結間近、軍の何者かによる謀略により、自分が所属する部隊（「ニューブラス小隊」）が、A.T.部隊から対A.T.ライフルを装備した機甲騎兵隊へと格下げされる。そして撤退戦の中、しんがりとして戦線に捲き込まれるボトムスのA.T.部隊と戦える戦いの末、部隊は全滅。ただ1人生き残ったメロウリンクは、逃げる兵として、でっけう上られたデザリバン粉塵事件、いわゆる「プランバードル・スキャンダル」の被害者として



▲ボトムスに登場する人型機甲と違って造形がやわらかいアーゴカスタムの登場は、とてもセンセーショナルな情景だった。



▲主人公が所属するニューブラス小隊は絶望的な戦いを強いられる。しかし、物語の入り口A.T.というテーマは逃げる！

して逮捕拘束されてしまう。そして脱走の末、自分を離れた連中へと落とし面を着けるべく、戦場に散った仲間たちの冥途を背に、対A.T.ライフル片手に復讐行に出る！

見どころは、A.T. vs 歩兵の戦いで巨大なA.T.に対し、主人公は対A.T.ライフル、地雷やアビリティトラップを駆使して敵を倒していく。敵役の軍人やA.T.は一筋縄ではいかないヤツばかり。カスタムタイプのA.T.も続々と登場する。それがミリタリー的に見ても、洗練の入力方法がされていて、A.T.の格好よさを十二分に引き出してくれる。「ボトムス」本編とは無関係に見えるストーリーで、まったくの別線というわけではなく、物語進行上の時間軸や世界観は共有しているところもあり、さながらキリコとメロウリンクが共同戦線を張っているようにも見える。

今回の本題である「クメン編」の話題にもつながると、それに伴う「メロウリンク」のお話は、その後の「ジャングル」だ。まさにクメン王国がある。

この2作品は間接的に「クメン編」に関連しているという共通点を持つが、ここで取り上げたのは、それだけが理由ではない。

「ボトムス」の本編、キリコとファイアナの物語ではなく、「クメン編」という、ミタリズム流れる描写に染めたファンであれば、きっとこの2作にも共通する感覚を見出せるはずだ。またロボットアニメという作品ジャンルとしても、よく出来ている。「クメン編」のサブテキストとしては、ぜひ見ておきたい作品である。

★

『ボトムスOVAの道を開いた「ザ・ラストレッドシールド」』

1本目は、TV放送の本編終了から1年半後の1985（昭和60）年8月に製作されたOVA作品だ。そのストーリーは、あくからクメン編（約3カ）の間の編組。そこでキリコの過去や、なぜあの悲劇（サナ）に送られたのかが明らかにされる。そればかりでなく、同じような境遇を受けた、かつてのレッドシールド部隊の仲間と共に、同僚や、ヨラン・バールに復讐の戦いを挑む。また、第2のPS（パワフェクトソルジャー）、イブシロンの誕生に、ちろくファイナの登場、加えて新型機プラドサファナの登場など盛りだくさんの内容で、「クメン編」にも通じる、直接的影響の大きい作品だ。中でも最大の功績はA.T.M.（AT-SC）スコープドック、タイポガスタムを描いた（登場させ

た）ことだろう。それまでも数機の

カスタム機はTV本編にも登場するが、このタイポガスタムにより、一段とスコープドックという兵器の厚みが出た上、軍の規格改良品だけでなく、現地改修（ローカルメイド）の可能性など、現実の兵器なきがら可能性が、増えたのと同じくらいだろう。これが後に多くのA.T.バリエーションを生み出す潮流となり、まさにタイポガスタムは、ボトムス史に残る、名機作機といっても過言ではないA.T.なのである。

そんなタイポガスタム4機が、作中では8倍以上戦力差のある、ペールゼンが率いるA.T.部隊に戦いを挑む。部隊には新規機プラドサファナが配備されており、これまたカッコいい！ 一世代変わったような美しい機体、赤い肩もGOOD！ 本編前半ではザコキヤウ臭が漂い、キリコたちにやられる一方だが、PSのイブシロンが搭乗した瞬間、その

装甲騎兵ボトムズ ザ・ラストレッドシュルダール

発売日 1985年8月21日
総話数 全1話

STAFF

原作 監督 高橋良輔
キャラクターデザイン 堀江祐二
メカニックデザイン 大河原邦男
脚本 吉田修司
演出 加藤正人

CAST

ダレグロム ガロニエル(小杉の忠臣)
バイマン・ハルバー 高杉良人
ムーザ・メリム 木村龍男
マウン バールゼン(大塚和夫)
ほか



▲バールゼンは「男爵のカープ」や「バールゼン・ファイナル」でも活躍。



キリコはウドを救ってクメンへ行くまで
一体どこへ何をしていたのか!?

あらすじ

ウドの街を脱出したキリコは、かつての戦友、グレブルーの誘いを受けバカラ・シティを訪れる。そこには避難地の地獄へ送られた仲間、ムーザ、バイマンもいた。3人は部隊の創設者、ヨラン・バールゼンに復讐しようとしていた。その本拠地、デラダ高地には秘密結社の影があった。キリコの運命は?

登場機体と主要人物

ATM-09-STTC スコープドクターホカスターム

機体はシュート推進機構を備え、ローラー・ダッシュも強化したスコープドクター。レンジドクターなどで活用された特殊機。開発コードは「タイパ02」と呼ばれる。



ポイント

TVシリーズ放送終了後の85年に製作されたOVA作品。TVシリーズでは描かれなかったウドとクメン間の関係を深める物語で、キリコの過去の仲間や、バールゼンといったキャラクターがゲストとして初めて描かれた。また、新規にデザインが起された、秘密結社のブラッドサッカーがゲストメカで登場する。

ATM-PR-BSC ブラッドサッカー

スコープドクターの発展機として開発されていたものを、秘密結社が改修を加えた。旧型のAT-デラダ高地の戦場でイブロンも参戦し、キリコたちと激戦を繰り広げた。



復讐に燃える機甲兵士の生き様を描いた
キリコが登場しない完全スピンアウト作品!

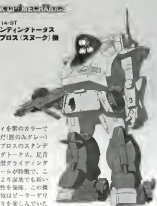
あらすじ

百年戦争末期、惑星ミヨイデでの激戦で起きた「グランバードール・スキャンダル」で、濡れ衣を着せられたシェエッブス小隊の唯一の生き残り、メロウリンク・アリティは復讐の旅を続けていた。そして、ここクメン王国でも標的の1人、今はスタブロスと名を変え、狂戦を営むスヌーク少佐がいた。

登場機体と主要人物

ATM-14-ST スタンディングタートル スタブロス(スヌーク)機

ボディを紫のカラーで包んだ(紫のみグレイ)スタブロスのスタンディングタートル。足首の大型グライディングホイールが特徴で、これにより高度でも高い機動性を確保。この機体で彼はビラーゲリヲ将君を率しんでいた。



ポイント

アストラギウス銀河という作品世界観を下敷きに、TVシリーズとは、まったく別の主人公で描くOVA作品。88年から製作され全12話のうち、第3話の舞台がクメン王国となっている。戦うのにATを用いない機甲兵が主人公ゆえ、人間対ATという、一見すると絶望的な構図がキモ。一種のカタルシスにファンも多い。

ATM-14-WP スタンディングタートル ゴメス機

全身をピンク(赤系が主)に染めたゴメスのスタンディングタートル(駆動はアストラギウス)。無敵式の標準機を模倣する。



ATM-14-WP スタブロス配下の スタンディングタートル

名前からもわかるように、スタブロス機はボディ(グレイ)に赤い。ボディは海苔(グリーン)に赤い。ボディは海苔(グリーン)に赤い。ボディは海苔(グリーン)に赤い。

機甲騎兵メロウリンク

発売日 1988年11月21日から
総話数 全2話

STAFF

原作 山田文信
監督 シリー・成瀬 高橋良輔
監修 高橋良輔
キャラクターデザイン 堀江祐二
メカニックデザイン 大河原邦男
脚本 高橋良輔 中野裕之
演出 高橋良輔 中野裕之

CAST

メロウリンク アリティ(ジャンダル)
メロウリンク アリティ 安本佳奈
ルンマー サモン 玉置和子
キラー キャラダイン 大塚和夫
スヌーク少佐(スタブロス) 山崎博
ゴメス 高橋良輔
スタブロス(スヌーク) 山崎博
ほか



メロウリンク・アリティ

主人公、かつて自衛隊に所属し、其の軍を辞退した。その元隊員として、クメン王国小隊の隊員を務める。復讐の旅を続ける機甲兵。

組制作の

さが見えるシーンも作っています。
泉 1/35のディオラマは結構ありましたね。
井上 1/35は随分買いました。

井上 泉さんに一度開きたかったんです。『スタンディング・アット』のノーマルタイプと『ブルー・AT』(スナッピング・タートルの愛称)でどちらが売れましたか？

泉 ブルーの方が売れました。
井上 やつぱりなあ。ブルーの方が目立つんだね。デザインは同じなのに色を変えただけなのは、心の中に描いたものはあって「だから部分変えるよ」みたいな。

泉 ブーが売れるんですよ。
井上 そうですね。

井上 最初のウッド箱の時に、出版系の人たちから、よく尋ねられたのが「これはポトムズという名前のロボノトなんです」と、「AT」という名前のロボノトはどれですか？」なんです。それ名前で呼んでいいんです。だから本当の名前を覚えてもらえない。そんな中で「ブルー・AT」は覚えてしまったんですよ。『ベルゼルガ』も名前として当たらなかったんでしょう。やっぱり名前には強さがあるからコトイテですよ。

井上 タイムリは、名前らしい名前を呼んでくれないんだよね。色んな種類があつて、名前が出ないんだ、どれがどれか解らないんだ(笑)。
ファイナナだって「プロトワン」と

か「フアンタムレディ」とか、誰がどれか。とにかく、「ポトムズ」で本名に名前呼ばないんですよ。
井上 「ファイナナ」だってキリコが勝手に呼んでいるだけだし(笑)。
井上 受け入れるプロトワンもプロトワンですね(笑)。

泉 物語も、あの当時、クメン王国の設定も何かがどうなっているか、ちゃんと解っている人は、どのくらいいたのかなあ？

井上 どれか判らないことが、またマニアには楽しかったりもするんですよ(苦笑)。作品を見れば、高校生くらいであれば理解できますね。

井上 「ポトムズ」は、作業しながら音だけ聞いても内容が解らないんですよ。両面と同時に見て初めて解るようになってくるんです。その内容も、キリコが知らない情報は、みんなも知らない。キリコの語りで視聴者にも伝わるといふ作りです。

泉 クメン編は、キリコには居心地のいい内陸の国の話なんだと、メルキアとの関係とか知らなくても愛しました。

井上 ミリタリーはシステムを描けばいいんですが、人物間の物語もきちんと描かないとね。
泉 主人公が冷徹に村を強襲し占領する描写なんです。あれは驚きましたよ。ね。やりたかったと思いましたよ。

井上 「旅行」は名作ですよ。あれ！話だけでATが何体も相まます(笑)。

井上 「スポンサーとアニメ制作会社が組んで一から作り上げた作品」

井上 ところで、聞きにくいことなん

ですが、クメン編で、商品が売れたんですよ？

泉 編に登場する機体のプラモデルというのはなかったです。そのあたりは配分がやらんとできなかったんですよ。ちやうどこの頃か、アニメプラモのバブルが終わりになったんですが、プラモデル全体の売り上げのピークは過ぎていたんです。なので「ダグラム」の時のようなわけには行かなくなりました。

井上 これ以降の後半は平々となつてしましたね。時代の流れでもあったんです。売り上げというの、洋画側を取り込むことで上がるんですが、洋画側というのは一週性の人たちでありまますから、それを数回で取り込むことはできない。クメンの後は、ものとしての色気のあることができなかったところもあるんです。

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

井上 今、これを読んでる人々に伝えておきたいんですが、1年で終わるというのが当時の基本です。パートとか続編というものは、1年経つたら次の作品に移る。その間に売れなければ次はないんです。この視点がないと思います。クメンに売れた作品も、次を出しているのか、というのとは別な話なんです。『ダグラム』の『ポトムズ』というというのは、制作はサンライズだけですが、テレビ局や代理店も入っています。テレビ局に製作委員会なん

ンサーが組んで、イチから仕込んで作った作品で、ダメな形を変えて、というのでも、うまいじゃない、一発勝負なんですよ。今こそ(泉さん)にこやかに話してくれていますが、当時は本当に大変だったはずですよ。

泉 タカラは、以前アニメ番組で一度失敗を経験してまたか、アニメをやるといふのは、正直かなり社内

に抵抗もありました。でも、またやるという話になつて、ある日、社長に「永久的なキヤラクターを作ってくれ」と言われたんです。それで、「ポトムズ」の時も、時代がかわつても残る番組、商品にしよう。そういうものあれば、タカラだけでなく、いろんなところがいろんな事をやつていきます。

井上 確かに、いまだに1/24が手に入るんですから、凄いですよ。

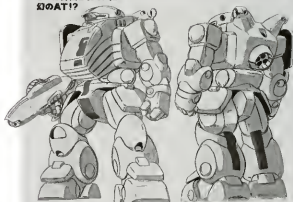
井上 泉さんとして、タカラを組むこと、できたかと思えます。それで、それがOKとさえいふて、それは素晴らしい環境だといえますね。あれもうひとつ要因があつて、当時泉さんの上司にあたる沼本(清海)



●(左) ベストとラーキッドといる！
24スポンサー「ダグラム」の企画・制作には、バラン・エドワーズと付随「日」いまだに「ダグラム」の企画・制作に携わっている。左側「ダグラム」の企画・制作には、バラン・エドワーズと付随「日」いまだに「ダグラム」の企画・制作に携わっている。

スケープ17

じつは計画されていた
幻のAT!?



泉氏がタカラ（現 タカラトミー）でボトムズの製品開発に携わっていた際、じつは1/24スケールでファッティが企画進行中だったという！ 諸般の事情により製品化に至らなかったが、三面図などが撮られるところまで進んでいたそうだ。今号の本誌特集であるクメン編とは関係ないが、今日の取材でなんと泉氏も驚くべき証言が得られたのだ。関係したヤマザキ軍曹も驚きを隠さず黙秘していた。惜しい！ じつに惜しい！



色々あっても現場有利か
認められていた幸せな時代

泉 実は「ボトムズ」の後にリアル物の企画がありました。でも時代の流れがあり実現には至らず「ガリア

さんという方が、実はサンライズ創立者の1人なんです。サンライズの当時の社長や企画部長などと同じ虫プロ出身の作楽煙の人なので、アニメのことをよく知っているんです。その人が、スポンサー側からも作品を立ち上げようとしてくれたんです。もしなかったら、上岡さんが直接話をして調整をとることができた。これってとても効果的だったと思いますよ。

「」になったわけですが、その名残には「野望のループ」や「ザ・ラストレド・ショルダー」に始まります。井上 先ほど泉さんの話に「永久的な作品」という意味では、高橋良輔さんは、ホーミウスは打たなくとも安易な装束で息の長いものを作るのは得意です。ATの肩を赤くした「レッドショルダー」は良輔さんの大発明ですね。あれは「グリーンベール」の代わりになって。

「劇中での左右の間違いをするのも面白いですよ。」井上 ライター（脚本家）さんが入れたんですが、「伝説はえてして胸違て伝わるもんだ」という（笑）。ATも、コックピットプロトタイプは愛

わらない。変わってしまおうとアニメ的には。バンクが使えるなりました。操縦系が変わるって、そもそも考えられないでしょ？泉 戦場からすれば主人公も一つの南車ではないという視点で描かれていたしね。ATを現地で捕獲できるんです。メルキアがアッセンブルの機兵部隊を破壊させてゆくシーンなんて、よく覚えてる。井上 戦場を戦場とする兵士キャラを描き出したから、それでもテレシシリーズは力が足らなかった感じがあります。兵士たちのプライベートルームを見せられませんでした（笑）。腕端つたら車を買ったとか、そういう部分をもっと描きたかった。

クメン編は、本筋にキリコがあまり関係なかった分、彼ら自由な動きが楽しめたんじゃないですか？井上 そうですね。クメン編では、キリコとファイナの間に「闘男」を出して、2人が宇宙に出て行けば、後に自由に行ける。泉 戦場の中で、キリコとファイナの恋愛が萌系に出ていた。そういうフィールドを作ったんです。タリ「物」ですよ。井上 僕がATのことを考えている時に

「」になったわけですが、その名残には「野望のループ」や「ザ・ラストレド・ショルダー」に始まります。井上 先ほど泉さんの話に「永久的な作品」という意味では、高橋良輔さんは、ホーミウスは打たなくとも安易な装束で息の長いものを作るのは得意です。ATの肩を赤くした「レッドショルダー」は良輔さんの大発明ですね。あれは「グリーンベール」の代わりになって。

「劇中での左右の間違いをするのも面白いですよ。」井上 ライター（脚本家）さんが入れたんですが、「伝説はえてして胸違て伝わるもんだ」という（笑）。ATも、コックピットプロトタイプは愛

わらない。変わってしまおうとアニメ的には。バンクが使えるなりました。操縦系が変わるって、そもそも考えられないでしょ？泉 戦場からすれば主人公も一つの南車ではないという視点で描かれていたしね。ATを現地で捕獲できるんです。メルキアがアッセンブルの機兵部隊を破壊させてゆくシーンなんて、よく覚えてる。井上 戦場を戦場とする兵士キャラを描き出したから、それでもテレシシリーズは力が足らなかった感じがあります。兵士たちのプライベートルームを見せられませんでした（笑）。腕端つたら車を買ったとか、そういう部分をもっと描きたかった。

クメン編は、本筋にキリコがあまり関係なかった分、彼ら自由な動きが楽しめたんじゃないですか？井上 そうですね。クメン編では、キリコとファイナの間に「闘男」を出して、2人が宇宙に出て行けば、後に自由に行ける。泉 戦場の中で、キリコとファイナの恋愛が萌系に出ていた。そういうフィールドを作ったんです。タリ「物」ですよ。井上 僕がATのことを考えている時に

「」になったわけですが、その名残には「野望のループ」や「ザ・ラストレド・ショルダー」に始まります。井上 先ほど泉さんの話に「永久的な作品」という意味では、高橋良輔さんは、ホーミウスは打たなくとも安易な装束で息の長いものを作るのは得意です。ATの肩を赤くした「レッドショルダー」は良輔さんの大発明ですね。あれは「グリーンベール」の代わりになって。

「劇中での左右の間違いをするのも面白いですよ。」井上 ライター（脚本家）さんが入れたんですが、「伝説はえてして胸違て伝わるもんだ」という（笑）。ATも、コックピットプロトタイプは愛

わらない。変わってしまおうとアニメ的には。バンクが使えるなりました。操縦系が変わるって、そもそも考えられないでしょ？泉 戦場からすれば主人公も一つの南車ではないという視点で描かれていたしね。ATを現地で捕獲できるんです。メルキアがアッセンブルの機兵部隊を破壊させてゆくシーンなんて、よく覚えてる。井上 戦場を戦場とする兵士キャラを描き出したから、それでもテレシシリーズは力が足らなかった感じがあります。兵士たちのプライベートルームを見せられませんでした（笑）。腕端つたら車を買ったとか、そういう部分をもっと描きたかった。





人間の中にはゴロい人います。カン・ユーは自分の理想とかなくて、とにかく彼の血気が小悪党なんです。2人はちよつと逢うんですね。デスタン「明日には俺たちが天下を取るんだよ」と言って、女の子の手を握るタイプ。カン・ユーはいきなり引き倒して「お前ら死ながれ」ってやる、そっちのタイプ（笑）。

井上 カン・ユーはすごく自分に正直に生きていますね。できたらあやかりたいくらいです。

高橋 デスタンとカン・ユーと、どちらか選べと聞かれたら、カン・ユーとは友達になれぬかもしれない（一同笑）。デスタンは嫌だね。

様々な要素が絡まって紡ぎだされるハーモニー

単独でも成立可能なお話の中にキリコが入っていくという展開に、傭兵部隊という設定は絶妙だったと感じます。

高橋 「クメン編」はあの時点で傭兵というのが「善悪していたかもしれない」僕たちの世の世代には傭兵というのは嫌だったんです。傭兵という言葉には特別な響きがあるんです。若い内にフランス映画ばかり見ていた人だよね。それに対してその後の世代にとっては、よほどのマニアじゃないと傭兵というのに特別な感じないかもしれないですね。

僕らの作品ファンの方の中には、実際に傭兵になれた方なんて、手紙をいただいたこともあります。それは日本人としては珍しいケースです。傭兵への特別な思い入れという

ことでは、僕より前の世代で、僕はその世代の方々が書いているものの影響を受けているということです。

井上 サバイバルゲームがブームとなった時に、元傭兵という方たちもマスコミでクロースアップされるなど話題になりましたね。

高橋 でも彼らと僕を考える傭兵はちよつと違うかもしれない。サバイバルゲームが好きなのは傭兵は戦いのスペシャリスト、僕の方は事情があって傭兵に身をやつていく傭兵……。

戦闘のための戦闘でなく、人生の何らかの札幌性排拒があつて、モロツコなどの外地に傭兵にならざるを得なく出て行った人たち。浮き草稼業をしながらいつ死ぬかも分からない、という境遇にいる。そういう文学的傭兵が僕たちの前の世代が憧れた傭兵なんです。まあ僕もその前の世代に憧れているということか……それに対して今の日本ではもう無法なものの問題もあり、現実には……実際の戦闘は起こりえないことで、戦う存在としての傭兵が、サバイバルゲームなどに出てくるんだと思います。

井上 ベトナム戦争ではアメリカが介入して、軍隊が派兵された。そういう正規軍も現地にあっては兵隊人ですが、傭兵とのニュアンスの違いはないのかというところ。

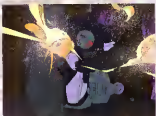
高橋 戦いの場に赴くという点では、正規軍の兵士としては国家の事情、傭兵は個人の事情で言うことで



しょうか。傭兵も国家の事情でその下で使われているのですが、物語に出すのならば、僕の好みとしては個人事情で戦いの場にいるという傭兵ということですね。

井上 「クメン編」で登場した傭兵たち、特にキリコと行動を共にしたボタリヤやブリ・キデア、ル・シャツコなどは、それぞれ背景がちゃんと描かれています。

高橋 ル・シャツコについては、僕が無口な大男が好きだというのがあ





デスタンとカン・ユーと、
どちらか選べと聞かれたら、
カン・ユーとは友達になれるかもしれない。

ります。その前の「サイボーグ009」の009もそうですし、「タグラム」のチコ・ビエンテなどもそうです。僕の好みがあつて、それを取っ換え、引っ換えて出しているところはあると思います。

井上 キー・ラなどは？

高橋 プリ、キー・ラですからね。安物で組まれてるところですね。

井上 でも最後は美味しいところがついてきましたよね。

— それぞれイイ男だった、という感じですか。

高橋 そこには、ちゃんと男の真しさがあるわけですよ。

— うしたサブキャラクターも含めた彫らみも「クメン編」の魅力だと思えます。

高橋 「ボトムズ」のファンは、ミリートリとか、サバイバルゲームなどが好きな人が多いのでしようが、それだけではなくて、別の異物が入っていることで「クメン編」が好きなんだと思うんです。多分サバイバル、戦闘ということだけで作られて、見ている人たちが知らないものになつたかという、違うんじゃないかな。

— もっとミリートリを、もっとアクティブに描いてほしい人たちがいると思うのですが、実際には世の中に

は、それらはあまりないんですよ。ですから逆に、あの時代に「ボトムズ」があった、「クメン編」があったということに注目してくれているのではと思います。

— 高橋監督ご自身はミリートリなどに対しては？

高橋 映画などで見るのは好きなのですが、そこにこだわるということはないです。「クメン編」のミリートリ的な部分も、関わってくれたスタッフの知識をもつて、それを加算していった結果だと利用します。言っているというところなのですが。

井上 「クメン編」には、実は2回総集編が入ります。

井上 第20話「ファイアナ」と、クメン編後の第28話「運命」、すこく印象的でした。

高橋 総集編という方向性だけ伝えて、実作業はADさんなどに振る場合が多いのですが、僕は自分で編集するんです。これをやることで作品の中で「自分が何を大事にしているか？」を出さなきゃいけないからです。予告編も自分でやるのです。それは「高橋監督が作った」という匂い作品全体から感じて欲しいかならんんです。

— 総集編を改めて見直さなくてはと思います。

メカの活躍から見える
クメン編の魅力とは？

— 「クメン編」でのメカの話ですが、水中に潜っていくマーシャイドのシーンなど印象的でした。

井上 あのシーンは作画打ち合わせでも苦労しました。大変ですから、いけばゾブです。水がジャブジャブ入ってきてしまうということなんです。でも片や完全防水の新機もあるのに、主人公のキリコは旧型機という。

— あれが受けたんですよ。

高橋 主人公機はあの形ということですね。メカものですから固有名詞はなくとも、主人公がこだわらないとメカものではなくてしまいます。ターゲットスコップなどあの世界では3眼というのがアイコンになつてしまふし、変えては行かないと思ひました。それとメカ的にこだわったのは、湿地帯だから「かんじき」にしたいということなんです。

— 改めて「クメン編」をふり返つてみての感想は？

高橋 「ボトムズ」ですが、僕は苦勞してないです。全プロットを書き、それをライターさんに渡したのですが、それを書くのに喫茶店5件くらいハシゴしたかな？。でも、ぜんぜん苦にならなかった。中でも「クメン編」が一番苦勞してないと思います。「ウド編」はSDなので、SFの要素がそんなになかったというのがあります。「クメン編」はSDじゃないから、僕の中から、奇、スラフと出てきたのが「クメン編」だったと言えろと思います。



装甲騎兵ボトムズ クメン編 総括



「ボトムズ」世界と 戦場を結んだ クメン編という作品

さて、本特集結びに、今一度「クメン編」について考えてみたいと思う。クメン編は考えれば考えるほど、ボトムズという作品の中で独特な存在といえる。それは偶然か必然か、少なくとも、クメン編が現在に至るまでの「ボトムズ」世界の広がりの一翼を担ったことは間違いないだろう。

「ボトムズ」世界と戦場を結んだ クメン編とは?

そもそも「装甲騎兵ボトムズ」という作品は「メカ好き」「ミリタリー好き」に、なぜ受けがいいのか? それは、A.T.が使い捨て兵器だ、ということもその一因にあるだろう。

歩兵よりはマシだが装甲は薄くてやられやすい等々、現実の延長線上にありそうという意味での「リアル」、すなわち「人の感覚に近い兵器」なのは、今に至るまでオンラインゲームとすべき存在だ。そのA.T.の魅力が在任に活かされているのが「クメン編」なのである。

「クメン編」の舞台は、未来都市や宇宙、未開の惑星ではなく、密林のジャングルである。それは見ている側が、その感覚を実感、もしくは想像できる場所といえる。

その上、放送された時代はベトナム戦争終結から10年足らず。リアルタイムで報道された戦場の生々しさは、当時のスタッフの記憶にもまだ

あったに違いない。一部映像表現はベトナム戦争そのものを描いている面がある。その上、映画「地獄の黙示録」「アキラ」「ハンター」などのオマージュと思えるシーンも多い。つまり、クメン編はリアルロボット+戦争映画(現代戦争の描写)のリアルが盛り込まれているのだ。

このリアルリアルにより「クメン編」は「ボトムズ」の中でも「メカ好き」「ミリタリー好き」に人気の高いエピソードになったと言っているだろう。

作戦後の酒場話、傭兵たち基地や馴染みの街がビラーに夜襲を受けたり、村に潜伏しているビラーゲリフとそのシンパたちを掃り出すためバトルする話などは、まさに「ベトナム戦争あるある」といったところで、マニアには堪えられないシーンの数々であるという。

細かいところまで印象に残ったのは前16話「掃討」でA.T.で降下する前に航空機が村周辺にオバム弾を投下し、降下時の安全を促す、かつゲリラの退路を先に断つシーン。これは何かにベトナム戦争の実話(作戦の殺取り)がストリーに組み込まれている部分だといえるし、同時に戦場ではA.T.以外の兵器も重要な存在であることが物語っているのだ。

つまり、このシーンだけで、「この世界ではこうなっているはず」といった見る側の想像の翼を広げることができたのだ。

傭兵ロマノとしての クメン編とは

その上、傭兵話だ。政治、国、イ

デオロギーと関係なく、ただ金のために戦う。この傭兵のものは、漫画「エリヤ88」という人気作もそうだったが、ある種のロマンに溢れた題材であったともいえる。

ゆえに、ギリコの周回を固める傭兵の「キースト」、いい味を出している。金儲けを主とする新金入りの傭兵ブリー・キデア、破産民衆出身のル・シャッコ、国の理想を実現するために生ぬるい正規軍を捨て理想を追い求めるボル・ボクリア、このバラエティに富んだ傭兵たちがストリーに厚みを持たせ、いい感じなのである。

彼らは本質的には、皆ナイスガイであり、ともに死線をくぐり抜けてきた戦友といった感じがよく出ていた。そして彼らにとってもストリー上の足かせになる存在が、アッセンブルEX、10の司令官ゴン・ヌー將軍と副官、護衛官カン・ユイ大尉だ。

特にカン・ユイは、ハタ迷惑に色々な事柄を引き起こす重要人物であり、人気が出たのも頷けるというものだ。実際の未来の用語で「ライファア」という言葉がある。これは普通は職業軍人の事をさすが、典型的なライファア……いや、それを越えたスーパライファアがキリツだからで、対して「ライファア」を過剰で使う「使えない奴」「無能軍人」などのダメ軍人をさし、カン・ユイも典型的な「ライファア」なのだ。

ベトナム戦争や、傭兵のお話に溢れ、さらにキリコとライファアが暗れて「くっつく」までの話もあり。つまり、「クメン編」は「盛りだくさん」なのだ。





クメン編の物語は キリコがいなくても 成立する!?

さて、ここからはもう少し真面目に「クメン編」について考察してみたい。「ポトムズ」とは、単純化していけばキリコとフィアナの物語である。その物語とは「ボーイ・ミーツ・ガール」という、極めて古典的な物語であるとも言える。

キリコが戦地帰りで戦いしか知らない兵士（＝視聴者）は、まだ何者でもない少年（＝視聴者）と言いつけることもできる。それが運命の女性と出会い、自分の人生を見つめ、旅立つまでの話である。物語はSFという舞台設定で、PSという設定が導入されるなど、一見かなりトリックキッド。しかし、現実世界になぞらえてみると、「宇宙・サンサッド」以降登場したサウイズマンという存在は「父親」のメタファーであり、物語は強い権力を持つ父親から、果立つ（駆け落ちする？）男女の物語と言つていいのかもしれない。

「ポトムズ」に限らず、80年代の名作といわれるロボットアニメは、SF的（正確にはSFではない）という仮面を被っているものの、少年たちの成長と、それを取り巻く社会を真正面から捉えているからこそ、スタンダードな魅力を感じていると言つてもいいだろう。

で、「クメン編」である。これはいわばキリコが社会の中で苦闘する話と見えても、ウダ編で仲間という存在を知ったキリコは、クメン編で他兵となる中で、社会という

ものに触れていく。彼が見た風景は、これまでと同じ戦場のようで、フィアナと会う前と後では違うはず。一方で「クメン編」の物語の世界観は、ある意味キリコとフィアナがいなくても成立する。物語の中心、すなわち世界観上の主人公はボル、ボリアアである。元クメンの正規軍の兵士であり、クメンの社会を変えることに情熱を傾け、生ぬるい正規軍を抜く、義兵となった。

内乱の首謀者である第3王子のピロウ、カングエルマンはかつて彼が仕えた上官であり、ゲリコに身を投じたモニカはかつての幼馴染であった。自身の抱えるクメンの愛と、彼と戦を分かつた大事な人々の対立という構図こそが「クメン編」の主軸というべき物語なのだ。

つまり、キリコは物語上はあくまで異邦人なのだ。この、作品世界内と作品進行上の主人公が違ふという点が、「クメン編」の肝なのだ。起承転結の「承」だからこそ活きたクメン編の設定

もちろん「クメン編」は「ポトムズ」という物語の4つのエピソードのひとつではない。しかし、じつは「クメン編」は、独特なバリエーション。ポトムズにおいて、「クメン編」以外のエピソードは、「キリコとPSをめぐる物語」に集約されている。最終的には「種」を巡るという実話に壮大な話ではあるものの、とくに「クメン編」以後の物語となると、あくまでキリコたちを中心として話は展開していく。

リコにまつわる話は戦場であって、もう一つのクメン王国の話が重要な流れとして存在している。また、カン・ユエをはじめ、キアラやシャツコ、他兵たちも、準レギュラーといえるキリコの仲間であるパニラやグロウ、コナとは違った意味で際立つ存在となっている。「クメン編」はキリコが関わる事柄や人々が、他のエピソードたちに比べ、より広いものとなっているのだ。

結果的には、これらは「ポトムズ」とアストラギウス銀河の世界観の核を広げる役目を負っていたといえる。4部構成だからこそ、起承転結が明確に描かれている「ポトムズ」において「承」としての「クメン編」は、舞台を変えたがゆえに、それ以上に作品世界の奥行きをさらに広げることになったのだ。

しかもそれは、当時の流行であるロボットアニメにおける「ミリタリズム」を正面から描き、ロボットというロケットの魅力を十二分に描いているものでもあった。ATというメカを「ミリタリズム」的に描いたのもまた、「クメン編」だけとも言つていいだろう。

こういつたことから、「ポトムズ」のアストラギウス銀河の世界観が好きな層に、「クメン編こそ最高」という人が多いのも頷けるのである。つまり「クメン編」こそが「あなたたは「ポトムズ」の中で何が好きですか？」という命題に対するリトマス試験紙のようなものであるといつていいのだ。

さて、あなたの色は青ですか、赤ですか？



MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

今年の3月から第2シーズンの配信が開始され、現在は第8話まで制作されている『機動戦士ガンダム サンダーボルト』。この秋には劇場版の上映も予定されている第2シーズンの本作について、サンライズの小形尚弘プロデューサーについて話をうかがった。

第7話&第8話
の主演
アッガイの
ひみつ

火力型B

中衛を兼ねる火力型。武装は大口径射撃とマシンガン。さらには相手をからめとるロープ（拘束武装）射撃機体を組み合わせた武装ユニットが特徴。また背中には両手を拡張したランドセルを装着している。この機体にはセバスチャンが搭乗した。

火力型A

セラーの搭乗機。右翼は数式試製ユニットを装着した火力タイプ。マシンガンと対空ランチャーを備えているほか、ユニットには折りたたみ式の銃剣が内蔵されており、射撃戦も行える。背部に火力型大口径のランドセルを背負っている。

常規型

アッガイ部隊のリーダーであるダリス少佐が乗っているのがこの常規型。古風にプレートアーマーが組み立てられており、背中には機体に突き刺して自衛をしようとする常規型とレーザー近接ユニットが搭載する。

はいかにして となったか

劇場版アニメとして
構成された第2シーズン

——第2シーズンになって、漫画原作のテイストからある程度の距離を置くように見えます。

小形 第1シーズンは、太田垣雄男さんの漫画原作第1巻、第3巻の密度を再現するのでもう少しばいばいだった部分がありました。ですが第2シーズンはTVシリーズに近い作り方になっています。第1シーズンはイオとタリルに焦点を絞ればそれで問題なく、作り方としてはある意味境界な部分がありました。格闘シクターをどう描くか、どのように毎回見せ場を作っていくかをポイントに、松尾衡監督の色彩がより出ているフィルムになっています。

——以前、太田垣さんに「第4巻以降は海外ドラマ的なつくりを意識している」とうかがったのですが、アニメーションに関してはそのまま海外ドラマ的なアプローチにするのか、どう選択するか悩まれたように見えます。

小形「サンダーボルト」を13本で1シリーズとして、それを何シリーズか作るとなったらやはりより海外ドラマ風になったと思います。第4集以降の展開にはそういう作り方があっていいと思いますし。ただ、配信先行、続いてブルーレイ販売と劇場版上映というフォーマットが前提としてあったので、それに対してどう再構築していくか考えたときの逆算でこのようになっていきます。少し

機動戦士ガンダム
サンダーボルト

Amazonに於て、TSUTAYA TV、
衛星TVなど多数サイトで
放送シリーズ最新作放送中
配信価格：1800円（税込）
レンタル価格：400円（税込）

公式サイト

http://www.bandai.co.jp/
©2004バンダイ、©2004サンライズ
制作・監・監

第2シーズンは大河原宏治氏による漫画原作（小学館ビズコミックスベリオールにて連載中）では、第4巻から第8巻にかけてのエピソード。舞台を地球に移した南浦司達編を描いたものだ。本誌に注目したいのは、漫画から大幅に強化されたザクたちアッガイ部隊の描写だ。それらはどこまで描かれるMSとしてアッガイが描かれたのははじめてではないか、という一憶の伏線である。また、ストーリー的にも「いいところ」で終わっており、第3シーズンを期待してしまいうのも無理からぬ展開だ。

機動型

ザク・ノアのシールドを改造した防衛用兵器。形態はザク・マシンガンマのマガジンをもつ機体である。マガジン機を有するための機構ではないが、火力の面で前と比べると、威力の向上に期待される。これは前作の機体で行うという重要な役割を担う。

機動型A

前作で戦った機動型。ザクのシート・コアを改造した機体。マガジンの機体を改造したシールドを装備する。これは前作で改造されたものであり、仕様というわけではない。また、前作のようないくつかのユニットを備え、水中では先行して敵艦を探索すること。

重火力型

フレイシャーが搭載していた機体。右腕には大型のミサイルユニットを備えている。必要に応じてバードをすることもできる。その時は機体は機体でミサイルユニットが搭載する。また左腕にはミサイルユニットを備え、一気には機体は機体と火力を持つ。

『サンダーボルト』 『ガンダム』

エピソードを詰め込むことにプラスして、新しい要素を入れて、11月上映の劇場版におけるパッケージの見え方となる、という感じの経緯の仕方となるだろう、というのが第2シーズンの作り方です。

音楽も本作の特徴の一つだと思うのですが、第7話で本編が流れていったのはかなり驚かされました。小形 菊地茂弘さんの言うところによると、カントリーやポップミュージックやジャズと同じ、ネイティブに根付いている音楽なんでしょう。日本で根付いているネイティブな音楽は何かというと、ああいう音楽になる。その中で菊地さんの言う本編もジャズと同列の音楽のようなんです。

今第2シーズンではボップスの曲の歌詞が日本語になったことは、とても意味があることだと思います。ある意味、英語詞だと「洋楽」になっちゃいますよね。それに英語の字義にも驚かしました。

小形 あれも私も松尾監督というよりも、音楽の菊地さんの意向です。菊地さんに自由にやってほしいんですけど、菊地さんが一番気にしていただいているのは第1シーズンとの差別化と、海外のことです。You knowで流す映像に海外の人が結構反響するということがあり、日本人に向けてというよりは、海外の人が見て曲の内容はこういうもので、といったことが世界観としてわかるように英語詞を付けたんです。これは菊地さんからのオーダーでした。

海外で注目というのは具体的にどこなんでしょうか。ガンダムの人気が高い東アジアなどですか？



ポジションが決める戦術描写

本作は一年戦争が舞台だが、作品のポジションはアナザーガンダムである。したがって宇宙世紀のガンダム作品として様々な約束事もある程度は乗り越えることができる。オーバーテクノロジー風なレールガンの発射シーンも、普通の一年戦争舞台作品ではありえないが、本作ならOK。しかし、展開はどの描写ではなく、絶対にさじ加減が加えられているのがわかる。



アニメ+映像劇の表現方法

漫画原作と比べると、各キャラクター（特にサブキャラクター）には強調されている部分が見受けられる。雄根部のベトロのコミカルさ、ビリーのニュータイプ能力はその例といえる。群像劇アニメとして各キャラクターを引き立たせるための描き方がなされた部分だ。



内部構造を暴露したメカの描写も健在

壁面中など、非同期時のメカ描写も凝った本作。壁面シーンは記号的にレンチをあてたりモニターをのぞいたりしがちだが、本作では場面を確かめるような他作品では見られない作業シーンがある。わかりやすくよりリアルさにこだわった描写といえる。

小形 菊地さんの親衛隊開だ、意外とアメリカあたりが多いようです。宇宙世紀のガンダム作品はどうしても世界観を知っている人と知らない人で差が出るところがありまして、一見さんがいきなり入るのには難しいところがある。そういうところは「サンダーボルト」は一応一応戦争が舞台ですが、一見さんがいきなり

描写なども あえて『機動戦士ガンダムUC』ではやらないようなことを「サンダーボルト」ではやっています。ですので「サンダーボルト」はどちらかというと製作者サイドとしましてはチャレンジングな作品ですね

——メカ描写で普段やらないことを
やったというのはどういうことでし
ょうか？

小形 世界観的に、『ガンダム』の兵器レベルがこれくらい、16年後の『UC』の世界ならこのくらいとい

受け入れやすいのかもかもしれませんが——ジャズとポップスを両方しつつかきやるというのは明確な対比が作れますね。

小形 今までのガンダム作品でそういうところを明確にやったことはなかなかなかった。その部分でも「サンダーボルト」はチャレンジングな作品ではあります。メカの見せ方や

らあったものを複製してやるのが牛
雷世紀ガンダムを作る時の基本的な
姿勢です。ですが「サンダーボルト
はちょっと突然変異的な生まれ方を
している部分があります。アトラス
ガンダムもそうだし、言ってしまう
と宇宙世紀が好きなんユーザには違
い感があるというとか、超兵器的に見
えてしまうところが『サンダーボルト

絵コンテを担当」が頭張ってしまった結果です。気づいたらあなっていたというか……（笑）。もともと玄馬さんは「サンダーボルト」のアツガイは今までの宇宙世紀作品のアツガイより小さいということの意味合いにすごく興味を持っていましたすが、そこからの終着点になりました。お任せというところだったので

「サンダーボルト」の
カンナム作品としての役割

——実際はわからないですが、漫画はユーザがそれなりに手間をかけて、選択して見つけて読むという昇り方がされていますが、映像だとどこでどんな風に人の目に触れるかわからないという部分もあり、気にしないとい

とかではなくて広告を打つ時にそう
いうところはメインにはできない
という程度ではあるんですけど、
アニメのストーリーがどんどん
漫画原作に追いつてきました。が
アニメのその先が気になります。

小形 漫画原作がまだまだ先が見え
ないですから、今回も一番苦労した
のは結末の部分ですね。もう少し区

“ラストセッション”仕様のプラモが発売!!

MG 1/100
高機動機体ザクザク・ザクザク
(GUNDAM THUNDERBOLT)
ラストセッションVer. (SHMS, 100%) (既売)



MG 1/100
フルアーマー ガンダム
(GUNDAM THUNDERBOLT)
ラストセッションVer. (既売 7/24発売) (既売)



●●プレミアムバンダイで
発売(販売は予約受付終了)
された、MGフルアーマー
ガンダムとMGザクザク・ザク
ザク。それぞれ作中のラスト
バトルを再現できる特別
仕様だ。デモングを再復した
組立図(バーサクザクザクの
ほか、足廻りなど)は、世
界観に合ったサイズでプレ
イできるキートだ。

切りがあった方が作りやすいかなと
いうのは正直あります。
第1シーズン終了から第2シー
ズン制作までの間がかなり短かつた
ですね。
小形 そのあたりは制作上のいろい
ろな都合があつて、あのタイミング
で作ったんですが、これからも同じ
ペースで行くかはわかりません。
漫画原作に迫っていくてはまった
場合、オリジナルでいくのかかと
と想像してしましますが。
小形 もともと太田垣さんが『機動
戦士ガンダム』に對して行った解釈
から生まれたのが『サンダーボルト』

なので、その『サンダーボルト』を
我々がまた新たに解釈してオリジナ
ルの展開をするということはないで
す。映像として落としこむときの足
し引きはもちろんありますけれど。
あくまで、太田垣さんの考えた世界
観をどういう風に作っていくかとい
うことです。
制作時期的に『鉄血のオルフェ
ンズ』や『THE ORIGIN』
などと重なつていて、ガンダム作
品が重なる結果になりました。これは
どういった意味があると思いますか
小形 たしかに今はガンダム作品が
たくさんあるタイミングですが作

っている側としては、それぞれ違つ
ているガンダムとして差別してい
ます。直近では『鉄血のオルフェ
ンズ』に代表されるような新規の
ガンダムも新しい。若いファンも取
り込める。宇宙世紀の世界観から離
れ、見え方的にも新しく見えるラ
インがあります。そしてもうひとつ
『THE ORIGIN』や『UC』
など、宇宙世紀を大躍して入る人
に向けたラインが存在します。『UC』
は富野由悠季さんがやっていたこと
からは、ずれないように意識して作
っていました。
『サンダーボルト』はそこには入ら
ない、チャレンジングなラインです。
『オルフェンズ』が若者向けなら『サ
ンダーボルト』はそこは少し違つ
て、例えば海外の人だったり、善役はガ
ンダムを見ないでと勧誘の『ピッ
グコミソク スペリオール』は敵に
ついて気になっている人だったり、
音楽が好きな人だったりに向けたも
のですね。形態も『オルフェンズ』
は従来のTVシリーズとしてのガン
ダムを引き継いだし、『THE OR
IGIN』は『UC』の方式を引き
継いだんですが、『サンダーボルト』
はこういう時代的なでます。配信メ
インでやっていた。これも『オルフェ
ンズ』や『UC』的作品ではなかな
かできないチャレンジです。宇宙世
紀モノのラインでも『オルフェンズ』
のラインでもできないことをやつ
ていく。作る側としては差別化して製
作します。

いう意味合いが強い作品です。ま
小形 『THE ORIGIN』は、
安彦さん解釈という点では『サン
ダーボルト』に近い部分があるん
ですが、安彦さんにもっとオリジナ
ルのスタフです。『THE OR
IGIN』はどちらかといえば『UC』
や宇宙世紀というラインの中で捉え
られているものです。『サンダーボ
ルト』はやはり舞台が宇宙世紀とい
え、宇宙世紀モノとしては少し異
質に見えていたと思うんです。
しかし、ガンダムのコンテンツが
できた、いろいろなクリエイター
が参加できるということにあると
思います。だからこそ、これだけの
規模のコンテンツになることができ
ました。もちろんそこには『機動戦士ガ
ンダム』にそれだけしつかりした模
があるからだと思います。『ガンダ
ム』はこうじゃないといけないとい
うものも必ず作っていくんですけど
そうじゃないチャレンジングなもの
もできるという、多様性がガンダム
というコンテンツの強さだと思いま

す。『サンダーボルト』はそういう
た作品ですね。
ガンダムが何かという定義はそれ
ぞれみんなの中で、違つてい
ていいんです。そういう人たちが
どういうガンダムを見たいのか?
というのは時代によって変わるし、
それに対応したガンダムがでても
いい。『UC』というのがガンダムだとい
え、宇宙世紀というラインの中
に、宇宙世紀モノとして少し異
質に見えていたと思うんです。
しかし、ガンダムのコンテンツが
できた、いろいろなクリエイター
が参加できるということにあると
思います。だからこそ、これだけの
規模のコンテンツになることができ
ました。もちろんそこには『機動戦士ガ
ンダム』にそれだけしつかりした模
があるからだと思います。『ガンダ
ム』はこうじゃないといけないとい
うものも必ず作っていくんですけど
そうじゃないチャレンジングなもの
もできるという、多様性がガンダム
というコンテンツの強さだと思いま

劇場版
機動戦士ガンダム
サンダーボルト
BANDIT FLOWER
11月18日
劇場上映



風動シーンやドラマシー
に新機軸を投入した劇場
版が、11月18日より上映
新宿ピカシーや横浜ブル
ク12 MOVIX京都、札幌
キネマのシアタールームなど全国
約100館で上映される。1週間
間は2週間前夜などの、こ
の機会をお見逃しなく!



MOBILE SUIT GUNDAM

Twilight AXIS

※リ、シムス等、既に公開する
ーンは無いがゆえにこのひび

Comments

装甲を重ねて形を作るのが個人的に好きなので、翼の部分などは翼のような意匠になっています。機体の名前は阿部さんが考えたものです。実は「トワイライトアクシス」というタイトルも阿部さんの発案です（金）

『Twilight AXIS』 に込められた 映像づくりの熱と工夫

監修 ▲制作総監督
金 世俊 × 阿部 慎吾
インタビュー

機動戦士ガンダム Twilight AXIS

●配信情報

（注）一部配信終了。現在、ガンダム / アンタリオにて全巻配信中

※公式サイト

<http://www.gundam.com/>

©新機軸・サンライズ

構成・文／星★雲介

限られた条件こそが
本作に個性を与える

1話あたりの限は約3分、スマホによる配信がメインという、「ガンダム」シリーズとしては斬新な設定がなされた『機動戦士ガンダム Twilight AXIS』（トワイライトアクシス）。その短さゆえ、作品としてどのようなものであるかを考えることは、かえって難解とするさえある。本誌特号ではプロデューサー・サイードから本作の意義や成り立ちについてお話をしたが、今回は監督である金世俊氏とメカニカル作画監督である阿部慎吾氏に話をうかがい、クリエイターサイドから本作について掘り下げていく。本作には様々な制作上の制限をも逆手にとって、自身の考えるアニメーション制作を貫いた若手制作陣の熱意が存在した。彼らが本作に込めた意図とこだわりとは、はたしてどのようなものか？

クレヴェナール



Comments

モビルアーマーとガンダムがどう戦うのか、どんなギミックを使うかはプロットの段階では何も決まっておらなかった。そこで、ある程度の機体の形をもった戦闘シーンの組み立てを考えた時に、それを実現するようなギミックを盛り込んでいます。見た目通りデンドロビウムの流れを汲み取りといったことは意識しています（金）。

アハヴァ・アジール

Comments

アルレットとジャアとラウラの関係を考えたとき、キーワードとなるのは「ニュータイプ」です。だからファンネルは登場しなかった。突っばい、顔が大きくて尻尾のあるスタイルはエイリアンのイメージです。私の中では顔が分離して顔出しになったりなど、色々な設定を考えてはあります（金）。



◆ 今、トはあ
アハヴァ・アジール
は登場するものの
は登場するものの

その場でコンテを直して
上層部に提出する！

本作の1話を見て、あの呪でアニメを作る時に何を捨てて何を入れるのか、どういう作りにするかの計算とバランスを取ることはすごく難しかったのでは、と感じました。

金 おっしゃるとおりです。もともと、私はいきなり進捗を受けて「こういう企画があるんですが、参加しませんか？」という話から入ったんです。阿部（哲彦）さんもその話を受けた一人なのですが、数人それぞれが3分くらいのシナリオドラマを作るという企画でした。

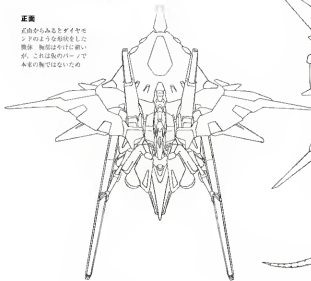
——サンライズ的には当初はPV的なものを作るつもりだったけれど、そのビジュアルドラマからもっとボリュウムの厚いものにしていうことと変化していったという風にお聞きしています。

金 そのあたりは立派な企画に参加した時期によってスタッフでも認識にずれがあるかもしれませんね。最初、スマアブリで見るということで、眼についてもどの長さにするかを議論しました。でも予算はすごくタイトで、企画の規模が大きくなったといってもそこまで急ぎではなかった。枚数制限やカット制限は結構厳しかったです。美術費1ドも発注できるのは10分くらいとか、制限は色々ありました。世界観も一から作る必要があるんですが、総喉がTVシリーズの1話分だから13の予算で作れるかという、そんなことはありません。必要な設定は1タ

アハヴァ・アジール (機體)

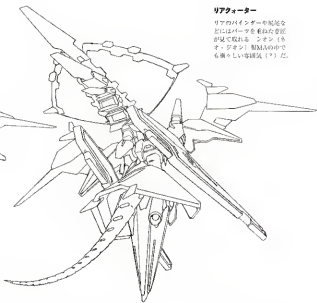
正画

広域からみるとザイヤモシドのような形状をした機体。機体はヤケに細いが、これは魚のバーンで本来の物ではないため



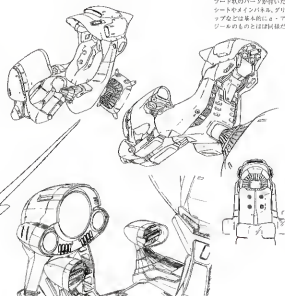
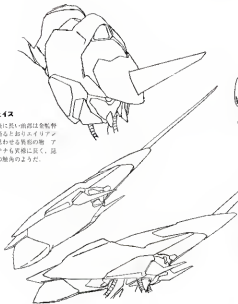
リアクター

リアのハイランダーの尻尾などにはパーツを重ねた部分が見て取れる。ランサー・ジョシ・ジェムの中で最も美しい機体(？)だ。



フェイス

前後に長い前部は金髪を流るおくりヘイリアムを思わせる異形の顔。アンテナも異様に長く、昆虫の触角のようだ。



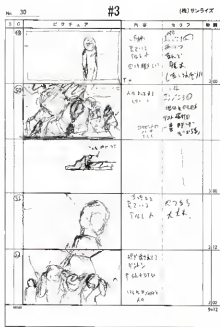
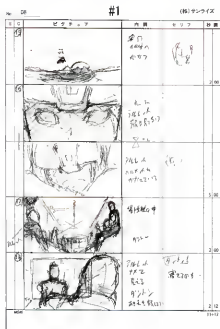
ル2クルールのアニメとそんなに変わらないわけですが、そういう発注はできなかった。ですから美術設定が必要なんところはなるべく自分でレイアウトを切って、発注しなくてもそのままのレイアウトで形になりました。その方が仕事の流れがスムーズにいくんじゃないかと判断しました。最初は90秒でいいこうという話でした。総集だと今の半分くらいです。90秒という映画のトレーラーくらいです。それで色々考えてみて、映画のトレーラーなら2本くらいは見るだろうけど、6本も見る気になるユーザはあまりいないんじゃないかと判断しました。やはりストーリーやドラマを入れないと、ユーザも追いかけて全部見ようという気にはならないだろう、と。

それで90秒という暇のある程度監視して、といったらおかしいですが、理想ならこうだろう、という絵コンテを描いていきました。そうしたら、30分を超えて40分近い総集になった、しまった。それを見て皆さんドンソクリして「大丈夫？」とは訊かれましたね。本社で何度も会議が行われたんです。予算はなかったはずなんです。谷口(理)「プロデューサーは撮影や背景の方には「これはビジュアルドラマです」と説明するのに、私には「動かすよね？」といったことを言うんです。あ、意外とイケるのかと思ったら、実は別にそういうことではなかった(文)。

でも、営業してこの企画を盛り上げたいんだ、ということには感じてい

入稿の絵コンテ(の一部)

阿部氏の目標を気にしつつ全監督が描きあげたという絵コンテ。絵コンテはアニメづくりに無くてはならないものだが、本作では本文中にもあるとおり企画を通すための広い意味における“アニメづくりの材料”となっている点もポイントだ。



たので、絵コンテもかなり描き込んだんですよ。営業の時も、パパッと描いた物よりも描き込んだ物を見せた方が説得力はありますから。なので、拡大コピーを入れてレイアウトになるくらいに力を入れて描きました。そのコンテも、最初は500カットくらいあったんですけど、

阿部 もう少し、550カットくらいあったんじゃないですか?

金 そのくらいじゃない。戦闘もドラマももつとあったんですけど、さすがにそれは厳しいという話になった。そこでどうするかの会議をしたんです。が、会社側にはドラマを削って帛を短くしたいと言われました。一審に会議に出ていた阿部さんいわく、僕はそう言われたものすごく怒っていたらしいです。自分ではそんなつもりなかったんですけど……。

阿部 いやあ、あれは相当怒ってましたよ。

金 阿部さんが私をなだめつつ、うまくまとめてくれたところはあるかもしれません。(笑)

阿部 会社側としては「トワイライトアクシズ」でどうビジネスを展開するかという時に、当座はビジュラスを削るかというメカを売りたい、というのが強かったんですけど、そのため、ドラマはいからメカの戦闘シーンだけで描いたPVのようにしてほしいという話になった時が一時期あったんです。いい悪いというところではなく、会社側の意向と私たちがクリエーター側の意向がうまく噛み合えなかった時期があったということですね。本人は怒ってないと言ってますけど(笑)。横にいたらすごいビリビリしているオラを感ぜました。なので折衷案を出してみたら、もつと帛を削るのならこちらの希望も

通りやすくなる、という話になり私もその時点ですでにコンテを讀んでいたんで、じゃあコンテを削る作業を今からしようというところで、その会議が終わったすあとに2人金「コンテを削りなすめ」

阿部 で、本社側を納得させるための材料をこちらで作り上げて、それを投げた結果、今の形に落ち着いたという経緯があったんです。

金 結局、帛も3分前後にすると決めたんですが、かつ毎回3分にするということはしませんでした。第4話は4分くらいありますし、逆に第5話は少し短いです。

阿部 そのあたりは配信という形の強みでした。定形でなくっていいので、話によって長さを多少変えられる。最後の第5話は8分くらいあります。金 眼に対するこの連続は絶頂になりました。ひとつの映像作品を見たという満足を得るには5分でもまだ少し足りなくて、8分くらいは必要なんだということがわかりました。本作を全部つなげて見ると30分弱くらいになるんですが、これでTVシリーズを1話分見たような感じになりますよね。全部つないだものを見たと総集編のような見え方、あまりPVつばくは見えないし、フラッシュバックカットの意味や話のつながりもわかってもらえないんじゃないかと我々は思っています。アニメでも1回見て全部理解できる作品も必要だと思うんですが、繰り返して見ると新しい発見がある作品があってもいい

金 というのはメカを出すかというところは会議をして決めています。時系列と、アクシズに正しいメカがあるのは可能性として正しいのかといったことを考えた。両機が対峙した時のバランスも考えたりしました。

阿部 過去のメカ設定の洗い出した時、アレックスはあの後どうなしたか、

金 どういうメカを出すかというところは会議をして決めています。時系列と、アクシズに正しいメカがあるのは可能性として正しいのかといったことを考えた。両機が対峙した時のバランスも考えたりしました。

阿部 過去のメカ設定の洗い出した時、アレックスはあの後どうなしたか、

いはずです。そういう意味ではPVという名目で作ってはいませんが、少し辛抱強く何回か見ていただくと違う見方ができるかと思っています。

設定面の線を少なく抑える本当の理由

お2人はメカニカルデザインとしてもクリエイティブされていますが、メカデザインはどのように決められたのですか?

阿部 これは金さんがメイムのテーマですね。

ちょっと気になるシーン 4

アクシズの街



機動戦士ガンダムZZ」のハマーンの台詞から、アクシズは暗く寂しい場所のようなイメージがあるが、本作ではダントンとアルレットの記憶におけるアクシズの街並みが描かれる。ネオンさびやかで閑散している様子だが、やけにアジアっぽい香りが興味をそそる。

ちょっと男に年暮シーン！

イメージカットと「ガンダム」



止めのイメージカノトによる印象づけにも注力した本作。機動戦士ガンダム、も「動いているシーンも多かったが」イメージ画は多用されており、ある意味ではガンダムの伝説ともいえるよう

な、と。そのあたりは阿部さんがい
たから……いなくても気を付けます
けど、ホントにブレスシャードだっ
たんです。

横き上げたコンテを阿部さんに見
せた時に、阿部さんが「早く描きた

金 見えない殴り合いですね（笑）。
 そういふのはやっぱりあるんですよ。
 世間ではふたりともメカアニメーター
 ーという見方をされることもあった
 りして、お互い緊張するんです。で

とがわかりますね。

金 お互いに遠慮しないというか、
ここはどうなんだと思つたことは言
い合う。フロアが進んだ後に「やっ
ぱりこれはどうなのさ」なんて言わ
れると困るじゃないですか。

意見があればお互いに言い合つて
時には喧嘩になつて殴り合いするみ
たいな……。

いすね」って言った時はもうスキップしながら家に帰りたいくらいでしたよ。谷口プロデューサーも「あれは阿部さんが言って言うかだね」と言ったりしましたし。

阿部 なんだが自分、完全に調子くさいヤツじゃないですか（笑）。

——やはり阿部さんが本作の制作で、はキーパーソンのな役額だということに

——「トワイライトアクシズ」の作
りだと3分に1回は必ず盛り上がる
場というか、格好いいカットが入っ
て、その印象をうまくユーズーに伝
えられていそうな印象があります。

よくあるんですけど、分としては演出や監督がボスなのだから、監督に意図があるのであればそれに従うのがアニメーターの仕事だと思っております。阿部さんはそういうところを理解してくださっていたし、もちろん疑問や意見があればそれを言っていたきました。

も、レイアウトのチェックをする時にこれはどうしようか悩んでると阿部さんが「遠慮なく指示入れてください」と言ってくれる。そういうことを言ってもらえると、指示が入るということを理解してくれる人なんだなと気が楽になりますよね。

演出が指示を入れると「なんで俺のカットに……」っていうことは

ます。そういう動きまくる西南が好きな人も、もちろんです、ということにはほっとするのですが、

作り手側のにはすべてを埋めていかなと、みたいな強迫観念のようなかがあるのかもしれないですね。

阿部 印象に残るカモを作った時にはタタが必要と個人的に考えているんですけど。最近はそのへんが忘れられてしまっているのには驚きます。皆さんそれぞれ好きなアニメの印象に残っているシーンがあると

るんです。同じカポリーのシーンのカットでも、そのカットを目立たせることができる。昨今のメカアニメでは、はたしてその戦闘や動きには意味があるのか考えてしまうような単純に「コレ格好いいでしょ」と

本あったとして、それ本だけでは当然、その線が長いのか短いのかはわからない。もう1本、あるいは2本同じ長さの線があってもやっぱりわかりません。でも長さの違う別の線があればこの線は長い、とかこっちは短いといった差が生まれる。同じカロリーのカットを作るとしたらそのシーンを目立たせるためにあえ

金 ある意味それは狙いではあります。カットを構成するときには阿部さんとも結構話したんですが、アニメんは何でもかんでも動いていれればいいわけではないと思っています。ずっと同じテンションの格好いいカットが続いていると、それが格好いいものにはみえなくなってしまうんです。これはよく言うんですが、線が1

りませんが、そういう判断があった方が正しいある意味楽しいという部分もある。でも、そう簡単にはいかない。難しいんですが、そういう判断がなかなかないで、「やうやうさか」と頭を使わずに「はい」で済んでしまうのが、どう構築するかという問題です。『下ライライト・アクセス』の味では、コナエ作家はいろいろと難しいこととはあつたんですが、どう構築するかというのができるのか、を覚えていくのは素晴らしいことです。

感情移入をしやすくするために止めたカットを使うこともあるし、顔を見せないで台詞だけ聞かせて声のみで芝居をして、キャラの表情は想像させるというようなものも有効だと思っ
ています。そういう命白を作ってい

学んだことではないんですけど、基本映像作品というのにはディレクターか一方のみ伝え方で、難しい部分がある。作り手が受け手に送る情報とちゃんとコントロールしていないといけない。本作ではそういうところを気をつけました。今のアニメは「動けば動くほどすごい」という風潮が強くて、いろいろな動きを刷る演

金 私には誰かの下で演出やコンテを
 と思うんですが、きつとあのシーンは
 思うんですが、きつとあのシーンは
 前後がずつと動いていたわけじゃな
 くて、前後で押さえていてそのカッ
 トでビシッと決めるから印象に残っ
 ているんじゃないかと。動かないか
 ら恰好よくないわけではなくて、要
 は動かし方や演出で恰好よくでき
 ると思うんですよね。

苦笑。

プロのアニメ演出家、佐々木勝利監督

佐々木勝利（ささきかつとし）監督（以下「ささき」）は、東映動画（現・東映アニメーション）出身の演出家。東映を退社後、「真闘将ダイモス」からサンライズ作品の演出に参加するようになった。「未来ロボダルトニアス」で長井忠史監督の後を引きつぎ後手の監督、次作の「トライダー」に、さらに「ダイオージヤ」の監督を務めた。

自分が知る勝利さんは、細かくとにはこだわらず「子供に見せる番組の倫理を逸脱してないか」「誰かが理解できる話であるか」をまずソク、その上でシリーズ全体の流れから外れてさえないなければ、あとはスタッフに任せ監督だった。口調もふくめてガテン系の豪放磊落な「現場のオヤジさん」だ。

一方、カメラが好きで、スタジオ内で突然レンズを向けられることもあり、いつの間にか撮ったか、発注先にシリアス電話中の私の大きなモノクロ写真をいただいたことあるも、自らも絵コンテをお描きになるが、それは絵を描くのが苦手で、個人的なアルバイトとして絵コンテの清書（キヤラクターなどが解るような絵に描き直す）を、私も含め、演出家志望者や絵の描けるスタッフに頼むこともあった。制作のさなかで折をされ、しばらく入院された時は、スタジオから車で10分くらいの病院だったで、コンテ能のチーフ入院を病室に届けたのもあるが（入院し

てもノンビリさせられてくれやしねえ」と笑っていた。

数あるサンライズ作品の中で最高視聴率を上げた「トライダー」は、玩具売り上げもそれまでの赤子を遥かに充分だったという。「子供を中心に広く一般」という、当時のTVアニメーターゲート論が見れば、なにかとこだわり症（？）の演出家が多いサンライズの中で、勝利さんは「サンライズらしからぬ」プロのアニメ演出家だったと言っているだろう。理屈抜きで誰かが楽しめる番組作り」という、いつの時代も迷い手が忘れてはならない基本姿勢を勝利さんは教えてくれた。あとと思えば、トライダーの「乗用台セット」という子供が誇られるガキ玩具も、まだ幼稚園くらいだった甥っ子のタリスマンブレスレットに隣り大喜びされたのは、その証拠だったのだらう。「おい、かじやま！ 担当演出がいないよ、俺はこれでいいよん」そんなちやうどお茶目な声も、今も耳に響く。2009年、逝かれた65歳の若さで早世されたのは残念の極みだが、設定期として初めて組んだ監督が勝利さんだったことは、私にとって大変な幸運だったといえるだろう。

星山博之伝説？ ほんの二部だけと……

星山博之さんと言えど「機動戦士ガンダム」のシリーズ構成として著名な脚本家だが、「トライダー」や「ダイオージヤ」もまた星山作品と言ってもいい。旧典プロの文芸担当などを経て脚



本を手掛けるようになり、サンライズでは「無敵超人ザンボット3」で脚本家として名を連ねた星山さんは、奥プロからの縁で宮野監督の信頼も篤かったとされる。「無敵超人ダイオージヤ」で、ガンダムと立て続けに宮野作品を、その後の「トライダー」もシリーズ構成、「ダイオージヤ」もシリーズ構成を担当されていた主人公王子をほじめとするキヤラクターたちの、シリーズ全体に流れる暖かな人間性は、間違いない星山博之だった。人柄が著き出す世界の仕人だった。

それにしても、自分の知る脚本家話を訊く中で、星山さんはいくつか逸話を見出し、お酒も大好き、競馬に野モリーで遊ぶのも好き、競馬に野

球に釣りを愛する方であり、人一倍の人のよさと繊細さも併せ持った、仕事では自宅ではなく行きつけの喫茶店、携帯電話のつかう時代が用があればその喫茶店に電話をする、ことになると「星山」の方心を得たもので「星山先生は先ほど出かけられまして」と秘書のように応対してくれ、娘さんからは、父業は喫茶店に勤めていた、という笑い話がある。その喫茶店が閉店することになった時は、自分がいなくても使っていたテーブルと椅子、灰皿をもらい受け、自宅の自室の片隅にすてらえて「いやあ、くれるついでに「いやあ、これがあると落ち着くんのだよ」と仰って。作業中、無意識に書いてるセリフをつぶやく癖もあり、別の席で上りを持っていかれた、今までの書き留めをいられのか判った。シナリオライターとしての野球チームが毎年温泉旅館で行う「納会」では、宴会後のマジシャンに参加されるが、星山さんは恒例のように、遊び始めですぐ席を始めてしまう。仕方なく近くにいる誰かが二人羽織よろしく背後から代役で旗を打って「お、すると、夜も更け他のメンバーがばらばら寝ようかと言い始める頃にバツナリ目覚め」なことを、オレ、こんなに結構たー」と言つては、元気な顔で目こ

すりつて口ヨロ口との後もお付き合ひ。ある時には、自宅に送つてもらう車中で運転手に「ここに誰かがつて」「星山さん、ここ他人の家の門ですけど？」「ええ、そう？」食卓代わり酒を飲もうとするころあつたからか、とてもスレンドーなので「ちゃんど、飯食って下さい。私、ミイラが苦なんので、これ以上腹せちやたら会えなくなつちやい」と説教（？）したことも。そんな冗談を言えるほど気さくな人柄で、何に付いても一生懸命な行動が、通つて周りに笑いを生む。星山さんは「ダイオージヤ」に登場したギヤゲムカーでもある、ジイやキヤラの「バルジャン」を彷彿とさせる方でもあった。知らない人は作品を見てね。

とにかく、改めて星山さんの仕事履歴を見ると、およそ30年の脚本家活動の間に手掛けた作品数と本数に驚かされる。こうした日々の重なりの中でも僕自分の体をいとなめたツケもあったのだらう。2007年、佐々木監督よりも若い62歳で早世してしまった。残念としか言いようがない。

たまたま私の借りたアパートがご自宅に近かつたので、ご挨拶に上がると、おしい下り手があるからと家の奥から持ってきたお菓子。風邪で高熱が出た際、近くに病院がないが電話で尋ねると、奥様がおわいし車でいらして病院まで送つていただいたこともあった。本当に星山さんのお付き合いには悪い出が多く、この場だけではとても語り切れそうもない。

歴史としての 『THE ORIGIN』と ルウム戦役

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』総監督

安彦良和インタビュー

アニメーションディレクターとして『機動戦士ガンダム』のビジュアル面での責任者を務め、漫画家として『紅色のトロツキー』や『王道の狼』といった歴史上の出来事・人物をモチーフにした作品を数多く描いてきた安彦良和氏。その安彦氏が描いた『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』は、彼自身の歴史観とファーストガンダムへの解釈が存分に表現されている作品と言っていたらう。

この9月に公開となった劇場用アニメ『機動戦士ガンダム THE ORIGIN V 激突 ルウム会戦』では、設定上、一年戦争における大きな出来事であるルウム戦役に至るまでが描かれている。もちろん『機動戦士ガンダム』本編では描かれなかったエピソードではあるが、これを総監督を務める安彦良和氏はいかに描いたのか、さらには本作を作る上で氏のバックボーンとなっているものは何なのか。そのことは『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』を理解する上で、大いに役立つはずだ。本誌は今回、安彦総監督にじっくりお話をうかがう機会を得た。

機動戦士ガンダム THE ORIGIN

ジ・オリジン

機動戦士ガンダム
THE ORIGIN V
激突 ルウム会戦

2017年9月2日より新ボロボロで、
機動戦士ガンダム THE ORIGIN V
激突 ルウム会戦は、あんなにハイスピードで、
T・ジョイ 博多はから初回限定で展
示（限定）（10月限定）

●公式サイト
<http://www.gundam-the-origin.jp/>
©安彦・サンライズ

編集・文/★雲井

「ガンダム」以前の世界の
歴史は描かれていなかった

安彦 私が一丁E（E）（E）（E）
の機動を描こうと思った時、最初に
夢見ていたのはダイジェストなん
です。全編においていたのは、富
野豊亨（現・山崎聖子）が作った劇場
版です。あのダイジェストの形がコ
ンパクトでいいから、それに
添ってコミカライズすればいいら
うと思っただけです。でもやってみ
たらそうじゃないことがわかった。あ
れはあくまで富野流の歴史なんだけ
で、彼が描ったところ、切ったところ、
再解釈したところ、色々見えにく
い。これをなぞるのではダメだとわ
かってきて、ちよつと飛躍しますけ
ど、さらには過去も描かないとダメ
だということもわかってきたんです。
なぜ過去も描こうと思ったので
すか？

安彦 『機動戦士ガンダム』は一年戦
争というひとつの時代のさらに一部
を切り取ったものです。でも、全体
像としての歴史はもっと多様性があ
って、根深いものです。それを描か
ないといけないと気づいたんです。
サンライズにある世界の過去を描い
たオプティマルのものはあるか聞い
たらです。そうしたら年表らしきも
のを見せてくれたんです。それは
歴史ではなくて単なる事象の羅列で
した。これ以外にはない、このこと
だったので、「これはしめた、じゃ
あ過去を描こう」と、前史を描いて
シャアというキャラクターに理解が
届くようにして、それさらに本編
に戻ってくるという形になったわけ

『機動戦士ガンダム
THE ORIGIN VI
誕生 赤い彗星』

2018年
公開予定!



です。だから「ガンダム」というのは歴史なんだ」と気づいたのは連載を始めてからですね。

——ガンダム世界の歴史が作られていたということをご存知でしたか？

安彦 そういう一連のものが作られていたということはなんとなくは知っていました。でも私はもともと整合性をとるということはまったく考えなかった。それがオフィシャルなものとして歴史と歴史が作られていて、つけない隙がなかったら諦めたかもしれない。でもさっさと言ったとおり隙だらけだった。結構も完全な整合性を取って作られていたものではないから、基本的に無視する

こたわりたいのは私にとって「機動戦士ガンダム」だけでいいから。いざ漫画を描いて「機動戦士ガンダム」というのが非常にうまくできたものだというのに改めて気がつきましたね。これほど精緻にできていたのかと驚いた。よく言うんですが、いかにか当時の富野喜幸がベストコンディションにあったかということでしょう。

シャアとダイクンと アストライアと

——安彦さんの漫画は歴史上の人物を、そのパブリック・イメージから少し外して、独自の解釈をされていて、そこが作家ならではの重要なポイントだと思います。「THE ORIGIN」だとまず

ジョーン・ズム・ダイクンがパブリック・イメージよりずいぶんとか力強い印象を受けてました。「機動戦士ガンダム」のフィルムではタカ派のザビ家に対して、ハト派のダイクンというようにも見えます。

安彦 人間の歴史という冷淡な言い方になってしまっているけど、人間自身が変っていくんです。種族不純の人間がいつか独り立ちしているわけじゃなくて、影響を受けたり与えたりしてその人間自身も変わっていく。そういうことを全部含めた人間の積み合いが歴史なんです。ダイクンもそうです。彼もある意味自分を見失いかけて、多大なストレスを負って、命を縮めた。それ以外には考えられない。

——アニメでは、シャアはなんでも

い。誰かが謀殺したとか、そういうことは海も平らもない。そこがシャアとです。

——そこが面白いところですよね。

普通はザビ家が謀殺して乗っ取ったといわれていますけれど。

安彦 ザビ家は悪だといえ、そういう裏設定のようなものは見えていたけれど、それじゃあ話にならない、何らガンダムじゃない。謀殺じゃない。一番の証明は、シャアがそういう行動を取っていないことです。彼が言われるような「亡国の王子」なら、復讐を遂げたから自分の王国を建て直すべきです。でも彼の行動はまったくそうじゃなくて、ただ滅亡です。キシリアを最後に討つて滅亡する。滅亡の可能性を考えた形の上では生きていますけど、(宇宙飛艦ヤマト)でキシリアを殺してしまっただけで、それだけ苦労したかを見えていますから。

——首魁ギレンだけ、キシリアがギレンを殺したことで、キシリアが首魁になることをシャアは読み切っていたんでしょう。シャアはすごいキャラで、それがシャアのすごさです。

『THE ORIGIN』シリーズから ザクC型と局地型ガンダムが発表決定!

バンダイから、『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』に登場するMSガンダムのHGシリーズで展開中である。ザクIIはコクピット型のC-5型を再現できるほか、多数の兵装が仕込んで発売中だ。同地帯ガンダム(北米版仕様)はガンダムエースで連載中の漫画『機動戦士ガンダム THE ORIGIN MSD クラウス・ドナンの巻』に登場したあの機体。こちらは10月に発売予定である。

HG 1/144
機動戦士ガンダム
ザクBC型/C-5型
●価格1,045円(税込)
●10歳以上



HG 1/144
ザクBC型/C-5型
●価格1,045円(税込)
●10歳以上

できるけれど、どんなジャンルも超一流にはちょっと足りないというところがあります。『THE ORIGIN』のシャアは、歴史こそ真っ黒な軌跡を辿っている。歴史から見ても、歴史を動かす人は常識を逸しているところがあります。

安彦 ナポレオンもヒトラーでも、あるところから亡者になるわけですよ。常人には考えられないような野望をいかに、これは破壊的野心なんじゃないかというところまでいって、実際に破壊する。でも、世界帝国を作る、世界征服をするといったものに、その野望はどういうものが見えるわけですか。でもシャアにはその野望が見えない。私はそこすべてのヒントがあると思つた。そこでシャアの過去編を描くことにしたんです。

——それは、ここに至るまでのシャアに何があつたかを描かないといけない、ということですか？

安彦 そうです。皆川ゆかきという「機動戦士ガンダム公式百科事典」を作った人がいるんですけど、この本には非常に助けられたし、本人にも後日お会いしています。非常に頭のいい人なんです。『シャア』のようには生きたというように本を出版したんです。あれだけ頭のいい人間がシャアのように生きたという、そういうような本を書く。ここに「ガンダム」の危険性があるんだ。「シャア」は頭がおかしいんだ」と、はっきり断定しないといけないと思つたんです。

では、シャアを狂わせてあんな風

えるわけです。彼がなにも見えなくなっているあの状態にどうしてなつてしまつたのか。それは、憎しみがないでしょう。復讐としかいへない。外に彼は、一切の価値が認められなくなっている。すべての社会的な行動、あるいは能力の発揮はそのためではない。

——その復讐といつても、別にサビ家の人間を殺すとか、そういうことではないんですか。

安藤 彼の行動は幼児期の創り込みによる復讐です。大人の復讐心ではない。だから支離滅裂で、なんら建設的じゃないんです。

——本編につながることをききんと補完するために、この話につながるなら「シヤアは頭のおかしい人」といふべきか、ということとをきき安藤 ダイクンが完璧な聖人君子であつて、極めて有能な政治家であつたという、正解で言えば絶対的な正解がダイクンにあつたという物語は必要のない、あつてはいけないのです。ダイクンもすべてに生きなければならぬ。彼がストレスで死んだというの、万端ではない証ですが、だからそこでモデルにしたのはイエス・キリストなんです。彼は三位一体で神ですが、僕らは人だと思つてみるから、極めてよく目の見える人だつた。彼は社会運動の責任を背負い込めつた。当時の過激派の期待を含めてね。反ローマの象徴たるべきということを受け入れた。彼もまた預言者として振る舞つた。

それは大変な責任とプレッシャーがある。弟子はなんだかんだと自分を

抱いて煽つておきながら、皆愚かだね。そのプレッシャーに押しつぶされる孤獨なイエスというのはダイクンでもないか。ローマが地球連邦ですよ。

では、サビ家の人間は弟子たちでしょうか。

安藤 頭腦の弟子はデズン・ソド・ザビであり、ジンバ、ラルも弟子ですよ。ジンバ、ラルなどは男子で男です。ただ、父ダイクンの恨みはとて高鳴るまで、子供にはとてわからぬ。社会のことわからぬ。父の背負つた重圧もわからぬ。もちろん直接の要因もわからぬ。だからシヤアが死に至らしめられたというところは、ダイクンの憎しみの根源にはならない。与えられたひなの事実ではないか。それなのに父の仇だといつたら、それは逆恨みにしかたらない。

では何の恨みか、といつたら、母親たるアストライアを憎むのに殺された恨みです。シヤアはその縁を自分の目で見ていて、学齢期の子供だつた、そこにだけだとしても憎まざるに、生理的な憎しみです。

——その憎しみが本編に入ると、シヤアの中でも何をやってるかわからなくなつてくるんでしょね。

安藤 母親の復讐というのが強烈であればあるは他の要素はシヤアトアウトしていくかという、人間の心理として、憎しみがすべてに勝る。彼は社会的に近いスキルを持っているから、社会的な能力はほとんど身に付いていく。頭もいいしね。でも彼の一番悪いところにある心理

が変わることはない。変わることを彼自身が拒むんです。幼児期の憎しみとはそのくらい根深いものですか。物心ついてからの憎しみだつたらあ、オレが誤解していたのか」とか本当はそうじゃないかたんだ」といったように解けることもあるかもしれない。

——そんな危険な人物を主人公に据えることや、シヤアをそのように描くことは、かなり危険な賭けにもみえます。

安藤 残念ながらシヤアはもう主人公です。結果もすべて彼を事実上の主人公のようにして作られていく。でも、それが肯定的かということ、必然的に非常に危険な話の展開になるわけ。彼はネガティブヒーローですか。それを肯定的なものとして描けば、それは非常に危険なメッセーじにしかたらないんです。

シヤアとアムロという異なる2人の主人公

——安藤さんの漫画はあえて色の付いてない少年が主役になることが多い、その少年がいろいろな人に翻弄されて変わっていくという顔が王道です。シヤアを主人公にしたというのは、かなり特殊で珍しい印象があります。

安藤 本編の主人公のアムロは非常に私の好きで、感情移入できたと描いていかうかと思つた。でもシヤアは、本編を作つていた時、理解の外にあったんです。

——今回のアムロはまだ何者でもない、本当に少年ですね。

「シヤアは頭がおかしい人なんだ」と、はつきり断定しないといけないと思つたんですね。

安藤 そういう対比のさせかたも面白いですが。基本中の基本ではあります。

——構造的には「ガンダム」の主人公はアムロだけ、物語的にはシヤアが主人公という面はありますよね。

安藤 その2人が最後にまたぶつかる形で対決するんだけど、本来勝つてはくれないアムロが勝つ。何で勝つたのだろうかと思つて、一つの伏線として、「H.E.O. RIG IN」の第2話のエピソードを考え

たんです。ひとつのトラウマとして、実際に剣を持つて戦つた時に自分は何をしたか。アムロと切りあひをした時にそれを思い出して切欠が鈍ったんだらう、とか。そういうこと。まあそんな風に解釈すればできる。これも富野高幸の布石ですよ。彼自身も無意識だったんだと思ふだけ、これはすごいです。

——途中でニュータイプというマッセージが出てきて、あの時は宇宙世代には画期的な新世代の人類が現れるんじゃないかと、いろんなことが言われていた。でも非常に素晴らしい設定だなと思つたのは、アムロもニュータイプの極みといわれちゃうアムロ、地球の子なんだよ。宇宙世代なんかじゃない。スペースノイド

はニュータイプにならざるを得ない、本当に少年ですね。

そんなメッセージがどこから出てくるのか。それは後から我々がいくつたじやなくて、富野高幸がそう描いていることです。

総人口の半分が死ぬかも、しれないという時代

——「総人口の半分が死ぬ戦争」というのはオサレ・ションもあつて、皆すくく簡単に口にするんですけど、そういうメッセージなと思うところですが、そこにも挑戦されていますね。

安藤 「あれは半分じゃなくて1/10だから」とは言えなくて、だから、どうして総人口の半分が死んだのか、そりゃあ、あれだけのものが落ちてくればいらないことが起きる、というところなんです。一時は総人口の半分が作面で行つていて、でもそんなことがあるわけがない。ましてやコロニーが全壊したに落ちたわけでもない。小惑星が落ちてきたら恐ろしいかもしれない。

——これは以前に言つたんですが、冷戦時代には「総人口の半分が死ぬ戦争」は普通で考えられていたこと。第三次世界大戦で核戦争になつて、人類は絶滅の境に立つて、そこから何年か経つてまた新しい時代に



なる。なんているのはピロリ菌？
フアンタジューの定石だった。何十億も人が死ぬというのは恐ろしい話ですが、当時の我々は普通にあらこちでフイクションに使ってきただけですその延長として、あのナレーションも書に出てきたものです。

1970年代といえるはまだ「2001年に人類は木星くらいまで行くんじゃないのか」と思っていた時代でしたからね。でも実際にはアポロ11号まで月にも行ってない。それもまた、先立つものは金と資源とこれと誰か気がついたかった。これも別なところで話しましたが、富野孝幸はそのあたりを非常にリアルに考えていた人間でした。火星にも月にも大した住人は得られないかもしれないが、コロニーならできるかもしれない。

僕は最初からこれは、ちやんとですねかと思つたんですけど、でも発想は

そこには地圖だけでSFをやろうとしたところの二相的だった。と、事実では無いけれども程度共々通の認識がある宇宙世紀の歴史を描くというの道は、あるものですか？

安藤 どうなんだろうなあ。似ているといっているかもしれない。「オレは要えない」といつたって、艦載機として知るのはいけない部分があるから。此人口のいふところは、半分が死に戦争といふ、誰がられないか、一年戦争といふ、誰がいられないかわからない縛りも変えられないし、あの戦争が一年のワケがないだらうって、いつも思いながら

描いていない。年齢設定などは変えられなくても、そういうところは実際の歴史をベースにした品を描くのと近いところではあるよね。

ただ、最初から公言していたことは、「ガンダム」の総称世界ではこうなっている」ということは一切拘束されないぞ、ということですが、ここがこうなっていると、機動戦士Zガンダム」には繋がらなくなるとか、そういうことは、私的にしない先ほども言いましたが、私の念頭にはあるものは「ガンダム」の世界」だけです。

でも、時にはいいこともあるんですよ。シャアの「ラファール」は私の母にしてくれるかもしれない女性」という台詞があると聞いた「一両巻命」ガンダム」の台詞同集で探したんだけど、そんな台詞はどこにもない。そしたら「逆襲の

作った世界のリアルさか
作品のリアルさになる

——今回「第5話」はルウム戦役をテーマに、ついでに戦時前後が終わって、さすがに、なぜこのように区切り方にしたのでしょうか？

安藤 ルウム戦役というのは後日誌も含めて非常に大きなもので、これを前に入れると後者がカスカカになるし、後から見る「前編」終わる話がつらい。やむを得ずあの位置に入れたというにはあります。

——戦線に至るまでの空気がつたり雲霧だ、あたりが推れるというののは面白く構成なんでしょう。

安藤 それは決まっていたけど、前後といふのは決まらなかったけど、引きをどうするかというの、けっこう苦し

直す」「艦内設定がありえない」とかね、作事でもなんでもありません。だって、ブリッジはこんなヌベールみたいなとか、こゝはこうなっているはず、というのを作り直してゐる。これは今後の財産にもなるだろうと、結果としてはとてもよかったと思ふますね。

――最後に、安藤さんがガンダム作品を作る上で、ここに守らうという。ガンダムらしきまゝ、はどこにあるのでしょうか？

安藤 ガンダムらしいというのは一つは世界リアリティに迫っているか、ということ。SFとしてリアルとか、兵器の描画方がリアルとか、当時が知られて受けがリアルとだけと、それに对する反響もあったガンダムのリアリティとは異なる、と比べると、世界をひとつ作つたこと、その世界のリアリティということ、なんだと思ふます。さつき話した

018年上映予定!

ザンボット



ザンボット3の合体と分離になる合体変形メカ。神江宇宙太が操作する。凄腕な火力と豊富な武装を持ち、戦行も可能だ。

●機体両側から人間に合体する。ザンボット3のコアユニット。神江宇宙太と、千代田が搭載。主な武器はザンボットガン。

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

ザンボット

主役は合体メカ!

かつてガイゾックに滅ばされたピアル星で作られた人型の合体変形メカ。3機のメカが合体することで完成し、イオンエンジンで駆動力に稼働する。必殺技のザンボット・ムーン・アタックをはじめ、ザンボットクラブ、ザンボットカッター、ザンボットバスターなど、多彩な武装を誇る。



●ザンボット3の下半身と胸部になる機体変形メカの飛行メカで神北恵子が操縦する。人間の足指や足の関節などもこすす。

未知の侵略者!? ガイゾック



バンタック



メカ・ブースト



キラザ・ブッチャー

突然地球に、メカ・ブーストというロボット侵略者を送り込み、攻撃を仕掛けてきたのがガイゾックだ。その目的は侵略なのか破壊なのか。敵の本拠地はバンダックという巨大要塞であり、メカ・ブー

ストもバンダック内で製造されていた。司令官のキラザ・ブッチャーは人を殺すことを楽しむが、実はガイゾック星人に雇従する惑星の孤獨出身でしかないことが、途中で判明する。



神北恵子

神江宇宙太

神田平

パイロットは3人組

ザンボット3のパイロットは神ファミリー各家の10代前半〜中頃の少年少女たち神田平、神江宇宙太、神北恵子の3人が務めている。なぜ10代の少年少女なのか、それは素早い反射神経の動きをロ

ボットのコンピュータに送り込むのには10代前半の神経が必要だからだった。それゆえに神田平たちは、無敵宇宙でザンボット3の操縦方法を教え込まれると同時に、戦闘に対する恐怖も隠れていた。

「ザンボット3」は、文句なしに格好よかつたし、主人公をはじめとした家や親類も「神ファミリー」と呼ぶのも格好よかった。そして神ファミリーが、みんなのために戦っているのに、周囲からは理解されず遠慮的にいじめられる展開は衝撃的だった。

でもね、いや、全然と言っても人間爆弾です。もう、当時の小学生たちにとって「はだしのゲン」に並ぶ大トラウマのひとつだったのは間違いない。「制らった」で昔中に星型のアザがあつたらしくしょう」って、本気で思ったものだ。

一方、アニメ史的な評価では、「巨大ロボットの存在をリアルに描く」として、「ラストを含めた敵の存在の印象深さ」が通例だろう。それだけガイゾックメカという重要な要素の詰まった作品といえるのも可もしいない。

また、宮野由美子(喜幸)監督作品としては、「無敵鋼人ダイターン3」から「ガンダム」が、そしてその後の作品に至るまでの流れを追うと、ある種の覚悟りな部分も見える作品である。言い換えると、「何か仕掛けてやる番だ」というか。

そういう背景を踏まえ、本誌では「現在『ザンボット3』を再び見ることに」について考えてみようと思う。はたして、「ザンボット3」はかつて思った「ザンボット3」なのだろうか。

「ザンボット3」は、文句なしに格好よかつたし、主人公をはじめとした家や親類も「神ファミリー」と呼ぶのも格好よかった。そして神ファミリーが、みんなのために戦っているのに、周囲からは理解されず遠慮的にいじめられる展開は衝撃的だった。

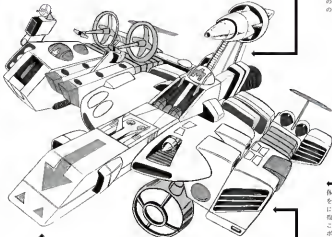
でもね、いや、全然と言っても人間爆弾です。もう、当時の小学生たちにとって「はだしのゲン」に並ぶ大トラウマのひとつだったのは間違いない。「制らった」で昔中に星型のアザがあつたらしくしょう」って、本気で思ったものだ。



基地も合体メカ！

神ファミリーは150年前にガイゾックに滅ぼされたビアル星人の末裔。ビアル星人は戦い方を知らずにガイゾックに滅ぼされたが、密かに脱出した一部の人は、半宙船キング・ビアルで地球へと流れ着いてきた。その後、キング・ビアルを分離し、ビアル1世（神家）は駿河湾の海底に、II世（神江家）は東京湾の海底に、III世（神北家）は諏訪湖の湖底に隠され、神ファミリーの神家、分家である神江家、神北家のみが知る秘密として末裔たちに託されていた。この3船は各々ザンバード、ザンブル、ザンベースを収納する基地でもある。そして、再びキング・ビアルとして対ガイゾックの最終戦に立つことになる。

キング・ビアル



ビアルII世



●諏訪湖の湖底に眠っていた宇宙船。517年で戦場を空む神北家のザンベースを収納し、キング・ビアル合体時は前後管制機を収容する。3体のインポートも搭載。

ビアルI世



●駿河湾沖の海底に沈められていたビアル星の遺跡で、3に神家の残る宇宙船。合体時にはキング・ビアルの基地となり、司令ユニットの役割を担う。ザンバードの母船でもある。

ビアルIII世



●ビアルI世同様、東京湾の海底に隠されていた。神江家の面々が格闘する宇宙船。ザンブルの母船で、キング・ビアル合体時は動力ユニットの役割を持つ。

「ザンボット3」の舞台は、おそらく作品の放送当時とあまり変わらない時代の日本である。そこに突如、宇宙から謎の敵、ガイゾックが攻撃を仕掛けてくる。どこから物語は始まる。作中「相模湾」「四日市」「下北」などの実在の地名が数多く登場する。それまでのロボット作品において、例えば東京や富士山などといった地名は登場するが、多くは舞台を設定するための記号でしかなかった。しかし、「ザンボット3」の場合、具体的な地名を挙げることで、日本中を破壊していくガイゾックを描き、人々が避難していく様子を描いている。現実の地域を登場させてリアリティを演出する手法は、今でも一般的なだが、当時はまだ珍しかった。また、よく知られる警察官がザンボエースとして道路交通法の対象にならないという描写もまた、リアリティの演出といえるだろう。

本作品のターゲットは、当時のロボットアニメ視聴層、すなわち小学校低学年の児童であり、そういった層に本作は明らかにハイスベックだった。しかし、小学生といえは背伸びがしたい年頃。勝手や、それを取り囲む大人たちをしっかりと描いたからこそ、子どもたちの心に響いたのだろう。一方で、そのリアリティ描写は当時出現しなかった「アニメファン」の支持も得つづけた。その野心的スタンスと、時代がうまく合致したことが、今でも多くのファンから支持される理由かもしれない。

ロボットアニメにとつてのリアリティとは何ぞや？

01

涙なくして見られない!? 迫害され続けるヒーロー

150年前に地球に降来したご先祖様の遺物、ザンボット3とキング・ビアルを使い、未知領域した宇宙からの侵略者、ガイゾックと戦い始めた神ファミリー。

しかし、世の中は「神ファミリーこそガイゾックを地球に引き寄せた張本人」と思ってしまう。人々は神ファミリーが数回の手を差し伸べても拒絶し、あまつさえ「人殺し」呼ばわりする。必死に戦えば戦うほど、世の中に嫌われていく神ファミリーたち。

しかし、戦いが進むにつれ、ガイゾックの辛苦が人々に知られるようになり、ようやく必死に戦う神ファミリーのことが理解されはじめた。ガイゾックに対抗するため共闘しようとした時に、人間爆弾という恐怖が人類を襲う。

最終回、神ファミリーの戦隊員で唯一生き残った勝平を待っていたのは、彼に感謝する人々であった。「ザンボット3」の戦いとは、「正義」の闘争とは無縁の、絶望的な中で「信念」の戦いなのだ。



02

トラウマ必至! その1 人間爆弾の恐怖!

人間爆弾とは、ガイゾックが人間をさいり、その体内に炸薬爆弾を仕掛けたもの。メカ・ブーストで街を破壊するより、より効率的に人間を破壊するために生み出された兵器だ。

恐ろしいのは、爆弾はいつ爆発するかかわらず、そして除去する術もないこと。また、仕掛けられた人間にその記憶はなく、背中にできた星型のアザが人間爆弾の目印である。物語後半の第16話「人間爆弾の恐怖」から、第19話「明日への旅」まで、人間爆弾を中心としたエピソードが描かれている。

ドゾードが描かれている。

そのドゾードは社連で、勝平のライバル、香月真吾の仲間、勝平の自称戦術隊「ブスベア」の1人アキなど、近しい者たちも犠牲になっていく。また、爆発した時に重入重入された場所へ来る者、自分で爆発させることでガイゾックに一泡吹かせようと企む者など、人間爆弾になった人物それぞれの人生も描かれるなど、見る者を恐怖に陥れるのが「人間爆弾」のエピソードなのだ。



03

トラウマ必至! その2 敵の正体と目的!!

大きな犠牲を払いながら、ついに敵を追い詰めたザンボット3。手負いの宇宙太と志子はバンドノクに体送りにして戦死する。バンドノクの中に入った勝平のザンボースは本当の敵を発見する。

それはガイゾック星人に作られたコンピューター・ドール第8号だったのだ。それは「悪い考えを持った生き物に反応するように造られている」「宇宙の静かな平和を破壊する生き物を排除するために我は作られた」という。

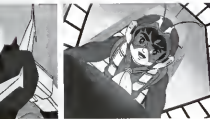
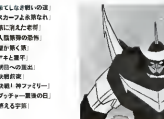
敵はガイゾック星人ではなく、コンピューターでしかなかった。それどころか、地球こそ宇宙の平和を乱す存在と置かれ、今までの戦いを否定される勝平。誰い犠牲を払い得た勝利は一体何だったのか?

最初から最後まで、「ザンボット3」の物語は、怒のヒーロー物では当たらぬにまかり通っている「正義」という単純な図式を崩壊しているようにみえる。その究極の形が最終回の「真の敵」という形で描かれたのだ。



ザンボット3各話リスト

第1話	「ザンボット・エース登場」	第13話	「生きておれぬいの」
第2話	「燃える死神の花」	第14話	「スカーフと永続性」
第3話	「ザンボット3出現」	第15話	「家に来たお母さん」
第4話	「嵐! キング・ビアル」	第16話	「人間爆弾の恐怖」
第5話	「嵐! キング・ビアル」	第17話	「嵐! キング・ビアル」
第6話	「嵐! キング・ビアル」	第18話	「嵐! キング・ビアル」
第7話	「嵐! キング・ビアル」	第19話	「明日への旅」
第8話	「嵐! キング・ビアル」	第20話	「決戦前夜」
第9話	「嵐! キング・ビアル」	第21話	「決戦! 神ファミリー」
第10話	「嵐! キング・ビアル」	第22話	「決戦! 神ファミリー」
第11話	「嵐! キング・ビアル」	第23話	「決戦! 神ファミリー」
第12話	「嵐! キング・ビアル」	第24話	「決戦! 神ファミリー」



『無敵超人ザンボット3』を今見るにあたり、名場面や名セリフは大切なファクターの一つである。ここではGM編集部が独断と偏見ながら、『ザンボット3』のグッとくる名場面、名セリフをチョイスした。「やっぱり人間爆弾コワイよね」と、永遠のトラウマを再認識しました!

名場面&名セリフ

スリー
Best 3 +α

名場面 Best 1

第5話

「海が怒りに染まる時」

ザンボット3の戦いが、周囲に被害を及ぼし、人々は……

勝平は破壊された街へ向かい、避難民に救援物資を届けるが、人々は街が破壊されたのは神ファミリーのせいだと糾弾する。

そこにメカ・ブーストが現れ、戦闘になる。戦いの最中、とばっちりを受けてさらに破壊される街。避難船の爆発で、勝平の友人、香月は妹を見失い、海に落ちたザンボット3により発生した津波で、香月と母は押し流される。一連の戦いのために、人々は大きな被害を受け、「死んでも神ファミリーの世話にはなりたくない」という鬱陶気

が醸成される。「ブスベア」のミチは言う。「あたしたちを助けるつもりなら、さっさと地球から出ていってよ!」と。戦うたびに人類を敵に回していく神ファミリーであった……



名場面 Best 2

第16話

「アキと勝平」

「ブスベア」のアキが人間爆弾だった! ただひたすら言葉を失う

メカ・ブーストに襲われた客船から投げ出された中には、勝平の友人「ブスベア」の1人。アキがいた。神ファミリーの長老、神江兵左衛門は、連戦者たちの中に人間爆弾がいることを疑い、彼らを救助するなどと命じる。しかし勝平は、アキを自分の部屋に保護し、そのことで兵左衛門と口論になる。そしてアキは人間爆弾であった! 部屋でくつろぐアキが突然光に包まれ爆発。怒りに任せた勝平がメカ・ブーストを撃破。香月の手でバンドックから逃げてきたブス

ベアのもう1人、ミチを保護するところまでがこの回。といっても、前半の悲劇の前、ただひたすら言葉を失ってしまい、後にはよく覚えていないような話である。



名場面 Best 3

第23話

「燃える宇宙」

自分たちの戦いが否定された勝平を待ち受けていたものは!?

ついに勝利を得た勝平。しかしそれは神ファミリーの多大なる犠牲の上に成り立っており、あまりに凄惨なものだった。

そして勝平にとっては、敵の本体であるコンピュータードール第8号が最後の瞬間に放った言葉が衝撃的だった。「この悪意に満ちた地球に、お前たちの行動を、わかってくれる生き物が、一匹でも、いるというのか?」。バンドックから地球に落ちるザンボースの中で勝平がつぶやく。「俺たちは、つまらないことなんかしなかったよ

な。なあ、アキ……」。

そして地球に落ちた勝平を地球の人々は暖かく迎える。水に濡れるザンボースが涙を流しているように見えた。この回だけで5名のメインキャラが死ぬ、というハードな展開の末の、ラストシーンだった。



第6話「父が帰ってきた日」

他人に理解されなくてもいい。

今、日本中の人々がガイジックの本当の恐ろしさを知らんのだ。

(神原五郎)

覚悟を背負った男、源五郎が勝平の父であること

南洋島から帰った勝平の父・源五郎を、勝平のライバル香月たちは人質に取り、神ファミリーに地球から出て行けと迫る。そこにメカ・ブーストが現れる。源五郎は自ら香月を説得し、また源五郎の助言でザンボット3はメカ・ブーストを退ける。

戦いのおと、「オレには香月がただのわ

からず屋にしか見えないんだ」という勝平を、父は平手打ちにし、言ったセリフが上のもの。その後にザンボットに乗る苦勞を打ち明ける勝平。それに源五郎は「ちゃんとわかってる」と。覚悟を決めた男が父に在る。それが戦いという大きな荷物を背負った勝平の幸運といえるかもしれない。



第17話「望が輝く時」

誰か止めんか! 弾弾になったものを人様のいるところにするでない。

(人間爆弾にされたおじさん)

理不尽の死に抗えぬ市井の人々の覚悟

人間爆弾にされた人から、爆弾を抜き取るすべはない。彼らは、他の人々に迷惑をかけるように、皆でいづこともなく去ろうとし、その中には香月の仲間の兵衛もいた。『最後くらいカッコよくさせてくれよ』と言う兵衛だったが、こらえきれず「1人で死ぬなんて嫌だ!」と狂乱した時に、あ

るおじさんが言ったセリフが上のもの。おそらく彼にも親や子はいたろう。それゆえに理不尽に訪れる死の恐怖に耐えつつ、涙をを抑えようとするおじさんの姿には、覚悟が見て取れる。果たして彼らは、現在、背中に星型のアザがあった時、どのような行動を取れるのだろうか?



第23話「燃える宇宙」

私も男だ。やれるだけはやってみよう。

(神江大太)

戦う覚悟を決めた男の一言

ついにガイジックに勝利した神ファミリー。しかし、悪子、宇宙太を失うなど、その代価は大かった。そして勝平が中いるままバンドックは地球へ落ちていき、このままでは燃え尽きる。残されたビリアル1世は身を担いバンドックを減速させようとする。その覚悟をしたのは当初、神ファミリ

ーでもっとも及び腰だった神江家の大太であり、上はその時のセリフ。おそらく、神ファミリーの男たちは子どもたちを死の最前線に立たせざるを得ないことに負い目を感じていたのだろう。自分たち(3名)の命を賭す委は、大人の責任をまっとうする覚悟の表れだろう。



ブッチャー選言録

またまた、すごいブーストをつくる楽しみができたというものよ

(第6話)

それにしても人をすぐに助けるのは地球人の悪い癖じゃ

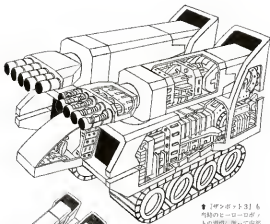
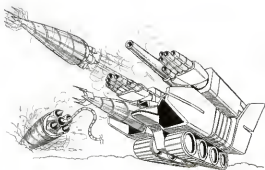
(第18話)

ムホホホ、覚悟ならとくに出ておるわ。しかし、ひとつ聞きたい

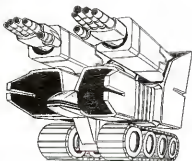
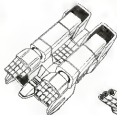
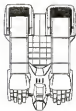
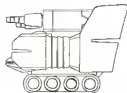
(第22話)

敵であるガイジックを倒るキラー・ザ・ブッチャー。敵が地球で、地球の文化に異端があるも、最終的に地球に勝つ。それはガイジックに似る異端者、そのサイボーグであり、彼もガイジックの命によるものであった。つまり、それまでの「地球」などが目的の敵とはまったく違う敵で、本作の「理不尽な死や覚悟」を描くには、このような、ある種のぶっ飛んだキャラクターにする必要があったのかもしれない。モデルはプロレスラーのアブドーラ・ザ・ブッチャーやキラー・カマタをのび、放送当時の子どもたちなら海をわかっていただろう。





●「ザンボット3」も当時のヒーローロボットの特徴に照って内部構造図が描かれている（ある意味、お約束）



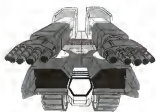
◆アストライダスの3位より下のチーム（バスター）はドロンに大砲（砲撃機）だけ、お笑いノバイなのにも驚かすイカサマ、ブル！

ブルの系譜

ロボアニメと タンク&ブルの歴史

微妙な位置づけのブル
だからこそ魅力がある

ここでは「ザンボット3」のメカの魅力を考えてみたい。といってもテーマはサンプル。合体ロボットの構成メカの中で、「タンク（ブル）系」は定番ながら、地味な存在と言えていいだろう。しかし「機動戦士ガンダム」ですらブルが登場するように、重要なメカであることに間違いない。だからこそここでは、改めてサンプルを中心に、ロボットアニメにおけるブルの位置づけを考えたい。



子供向けメカアニメにおける、兵器（「玩具」）の構成要素は、おおむね普遍的である。その源流といえる「マシンガーズ」や「仮面ライダー」や特撮ヒーローの場合、オールドマイティな、スマートなものも求められた。しかし、時代が下ると、主人公以外にも様々な仲間（キャラクター）が加わる。それは、物語と玩具の意味では必須といえる。

その序列も大体決まっており、キヤクターでいえば「仮面ライダー」の「技の1号、力の2号」に象徴される。武器でいえば第1位は剣、第2位が大砲というのが思春（少年）の人気順で、3位以降は、偵察やその他サポート役が定番。キヤクター性も「アクトロボ」のように「熱血、キザ、デブ」という序列に追随して、メカの序列の方向が示される。それは、ここでは置いておく。

「無敵超人ザンボット3」でも先の鉄則は守られ、ザンバード（ザンボ

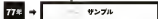
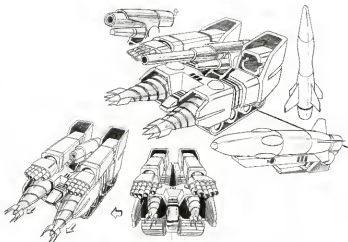
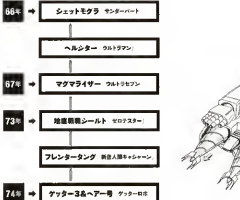
エース）は戦闘機、ザンブルは戦車、ザンベースは偵察支援メカと、セオリに沿ったラインナップだ。

で、ブルである。要するにタンク車（戦車）ということなので、語彙はおそらくブルドガーの。どちらかにせよクロロー（キヤクビラ）付きで戦車っぽい容姿というわけだ。ちなみに「超電磁ロボ コン・バトラーV」のバトルタンクの見た目はブルなのに、名前はタンク。これは語感も含めたネーミングだろう。

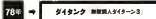
このタンク型のメカは、実はある意味もともと機能的といえる。大まかには合体時に胴体に足元が多い。これはむしろ胴体に役目を与えようとブル型にするのが適切、手取り早い」ということなのだろう。現実の戦車は厚い装甲と大砲という構成だが、合体メカでそれを再現するのは無理があり、むしろ合体時には内部に隠れるメカが正面を向いたりして、リアルに考えられるものすごく危ない。

それに、せっかくクロローがあるのに、普段は空を飛ぶ……だから、「別にブルは空を飛ぶでもいいじゃん」と言われても反論の余地がな

ブルとタンクの系譜 (60年~80年代)



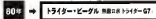
→ まさに頂を持して登場した親のあるザンブル。それまでのザリルやタンクを内包しているからだ。後ろ姿も様になる!



→ 決作「ダイターン3」は1合3役のメカとしてタンクを内包。ここでも一つの進化を生む。



→ 「ガンダム」ではブルが復活! 1合2役メカのパワーアップパーツという形で登場した一歩前進。



→ 「トライダーG7」ではダイターン3同様合体要素がより多い。しかも7段変形! 1合2役メカがタンク形態に変化する。

73年からの2年間の過去



●ビークル目録の左頁裏に、ゼロスターを見せた状態で収録されているザンブル。発進時には司令官からシューターで降り、ひっくり返って発進! ビークルが意外と合理的なデザインなのだ! こういふのもブルの魅力の一つ

い。もちろんこれは作例上、1台だけ地上を低速で進むと、話が成立しなくなるためだけれど。じゃあ、ブルはダメな存在か? というところでは否を大にして「否」と言いたい。戦車なのに戦闘機と同じ速度で空を飛べるのは、スゴいことだ。ブルは万難の証でもある。やはり「ザンポット3」でも、最速メカはザンブルだね、ブル。それに、玩具のプレイバリュー的には「一方の2号」みたいなものは必要さ。積み木を崩すのに戦闘機型じゃしっくりこない! まあ、勝平も合体する前には、ザンブル(ザンバード)を後立たずみたいに隣接するが、結局その後、勝平は宇宙太を頼りにするのよ。ホラ、やっぱりブルは必要じゃないか。

ん。あつ、この場合は宇宙太か。それはさておき、ロボポットは合体する。その限りブルは登場し続けなければならぬのだから! そして、過去に登場したブル群に目をやると、やっぱり地味だが、見慣れてくると、なんと目覚えが、力に溢れているメカなのだ。合体後の機能とルックスの制約、かつ戦車っぽく見えるようにしなければならぬ、メカデザイン者の努力が見えるというか、そういった意味での機能美というか。

それに、「ガンダム」のペルファスト基地で、ゴックを倒すのはGブルじゃないとヤでしょ? 装甲の厚いゴックを射抜けるのはザンブル。ホラ、やっぱりブルは必要じゃないか。

**SUPER
MINIPLA**

に無敵超人見参!

スーパーミニプラから見える スーパーロボットの实像



●1は実大

スーパーミニプラ「ザンボット3」は
人の夢でできている!!

ヤマサキ重吉 (以下、ヤマサキ)

キーンディ事業部 T.A. (以下、T.A.) もともと、スーパーミニプラ

の中に「ザンボット3」がありまし

た。安藤良和さんの描く、アノ動きを再

現できるモノを作りたい、というの

で、ユーザーに製品化希望のアンケ

ートを取った時「ザンボット3」

グで」という話になり、じゃあ急げ
という感じでスタートしました。

ヤマサキ B.D. BOX が発売さ

れるというわけでもないのに、40周

年記念だけで作っちゃうのやア

ミーミックス (以下、棚沢) む

しろコレで「ザンボット3」を盛り

上げよう、という感じだ。

ヤマサキ 製品のデキについては、

はサンライズさんの試作装飾時に、
唯一言われた改善点ですね。

部品のひとつひとつの色分けも細

かいですね。

棚沢 スーパーミニプラといつても

食玩という製品だから、パーツ点数

は気にしなくてもいいじゃない

です。でもスタート時に開発担当だ

った前任者の田中 (宏明) さん (※

スーパーミニプラの企画を立ち上げ

た担当者) は「工場の方に何とかし

てもらおうから大丈夫」と (笑)。

ヤマサキ なんとスゴイ話だよね、

棚沢 (笑)。

そして進めていくうち、「ああ

ザンボット3は、もう、ぜんぶ色分

ける勢いなんだな」と、だから盛

開発面も公開!!

★下の開発面は
試作品に描かれた
最終的な製品
のイメージです。
右の
ものは3DCGデータ
でも作られて
いるザンボット3
のデータ。恐ろしく
細かい。こうしたデ
ータを基に試作品
が作られるのだ



スーパーで売っている通常の
食玩 (ミニプラ) とは、別ベ
クトルの高いクオリティで人気
を博した。バンダイエンター
テインメントが手掛けるスーパー
ミニプラから、この11月に「無敵超人
ザンボット3」が登場! そこでGM
取材班は、企画開発担当者である
T.A.氏、そして原型開発に携わるア
ーミックスの棚沢仁氏を直撃した!
本誌スーパーバイザーであるヤマ
サキ重吉をインタビューにイロイ
ロ聞いてみたぞ。タイトルだけでも
衝撃的、その開発話もいろいろと

中から、もう食玩だからとか、そういうことは考えませんでした。
ヤマザキ ギンボースも格好いいザンボータムは解凍してガンベルトに付くし、もう解凍すし！
解説「ザンボータムは分解できないとダメだね」と、ガンダイキさんは話を進めていました。ただ、設計上はこのサイズでも作れるけど、生産上はできるが不明で、でもまあやるだめやして、とトライしてました。銃の組立時に差しこむ穴を開ける必要から、スライド金型を用いたのですが、金型設計の方もすごく優秀で、いい落としどころが見つかりました。
ヤマザキ コレのあるなしは、ファブに託しても大丈夫なと思いますね。
解説 ユーザーに喜んでもらうために作るのが、製品としては間違いないやり方です。
TA 今回のスーパーミニプラが想定する購買層も作品ファンの30代後半〜40代、50代の方に絞っています。
 ――TAさんは、スーパーミニプラ「アンボット3」の企画途中から参加され、引き継いだわけですが、これまた昔のロボットアニメの担当になつて戸惑いませんでしたか？
TA「ザンボット3」のスーパーミニプラを担当する前、「仮面ライダー」など特撮系の製品を担当していました。それまでロボット系アイテムには、まったく興味がなかったのですが、もっと機械的で複雑なものだと思っていました。

アニメ以外に、安彦良和さんの描かれた画を色々見て勉強しましたが、人間の動きのようには描いてあって、やはり特撮ヒーローなどと通じるものを感じました。
TA それほど違和感もなく？
TA そうですね。業務上の引き継ぎはほとんどありませんでしたが、実は担当になった最初の仕事で、「ザンボット3」の製品化の企画を遂行、という仕事でした。もう設計作品の立体物が出ていて、上層部にそれを見せながらプレゼンしたようにも「そうなんだ」という感じで、すんなり通りました。
ヤマザキ まさにジェネレーションギャップ。しかし、それでよく通った一環。しかも試作品が金型通す前にあるって、普通の商品と比べてもちょっとスゴイよね。
 ――これまでのスーパーミニプラの成果があつてこそですね。
解説 攻めた姿勢というのが成功している時にこそ取れるものですが、今やつておくしかないんです。
ヤマザキ 受注状況はどうなの？
TA 実は今までで一番動きが早く、驚いています。
ヤマザキ 販売的にでも安心だねー
TA そうですね。でもスケジューリング面で1月に発売できるか危ういところがありました。先ほどのパーツ枚数の話ですが、前任担当の見立てよりも金型製造のカロリが少々上回っていたんです。設計を金型工場に納品したら、あまりにも「すげえ」「ちょっと間に合わないかもしれない」と言われました。すでに

11月発売という告知はしているので、間に合わせるため、9月に現地に入り、場で最後のツメをする予定です！
ヤマザキ それで間に合うの？
TA いえ、まだわからないという状況です……。
ヤマザキ ええっ？ ジャーニーザンに最初に関するのは、ごく少数かもしれないってことじゃ？
TA いや、なんとかします！
 ――それはTAさんの頑張り、ぜひ期待しましょう！
TA それ以前に一回だけ前任担当者に相談したことがあつて、そうしたら喫茶店に呼び出されて、遂にお前の意志はどこにある！と怒られてしまいました。
ヤマザキ イヤイヤイヤ、これは前任のアナタが遺したものでしょ！とキレなさいだめだよ！ それはキレていいと思うよ（笑）。
 なんか想像していたより、だいぶスゴいことになつていくけど、でもこの「ザンボット3」が出たら、スーパーミニプラは色んなことをやるんだ、という姿勢が見えるようになるな（コレが出るなら、アレもあるな）という期待や妄想が膨らむね。
 次からはTAさんが企画を主導する立場ですが、この先やってみたいモノ、製品化してみたいものは？
TA 個人的にはスチームパンクが好きなので、あるいは質感、テクスチャーを活かした製品を作ってみたかと思つています。まだどうなるかはわかりませんが、前任者に「意志を見せろ」と言われたからには、自分の思うところを出し切つて、シリーズを作つていきたいです。



さあて、どう遊び抜くかな...!!

●本製品はザンボート（合体用モビルスーツ）、ザンボースガンズ、ザンボースの4種があり、すべての製品を集めるとザンボート3が完成する。完成時の全高は約18cm
 ●価格 各980円（+税）全4種
 ●11月発売予定
 ●発売元 株式会社バンダイ



スーパーミニプラ
ザンボット3

高千穂 達 インタビュー

「SFやろうよ
それがスタジオぬえ」

数々のアニメ番組のSF考証やメカデザインなど、SF関係者を専門に活躍する「スタジオぬえ」は創立当初のサンライズ作品を裏から支える重要な存在でもあった。「クラッシュジョウ」などの小説家として著名な高千穂達氏は、「スタジオぬえ」の初代社長でもあった。その高千穂氏に、参加された「無敵超人サンボット3」について、そして「ぬえ」とサンライズとの関わりについてお話を伺った！



SF好きの大学生が 立ち上げたピンチャー企業

まずは「スタジオぬえ」が、どうやってサンライズに関わるようになったかをお伺いしたいのですが。高千穂「1972年くらいに、同人誌仲間だった宮武（直之、松崎（健一）が大学を、加藤（直之）が代田デザイナー学院を卒業するので就職をどうするかの話があって、僕はまだ大学1年か2年だったんです。ここまで絵を描けるようになってきたし、（なんと）か仕事にしてみないか」ということで、加藤が学校の知り合いの関係者からサンライズ、当時の創設社が「ゼロテスタイ」でメカデザインしてみたいのを募集していた、と聞きつけてきて、一方、松崎はSF作家の野田昌弘さんが「ひらけ！ポンキッキ」という番組のスタッフに入ってもいい、と言っているという情報を持ってきた。2つも仕事があればなんとかなるかな、仕事やめるならちゃんと会社作ろうと。それで「有限会社クリスタルアートスタ

ジオ」を作ったんです。で、言い出しつづの機材社長になってスタートしました。

高千穂「まだ学生ですよ？」

高千穂「僕はまだ大学生、20歳ですよ。今やいうピンチャー企業ですね。

僕は上井さんに住んでいたの、山田（繁二、サンライズ初代企画部長）さん、沼本（清海、サンライズ創立者の1人）さんに会いまして、そうして、メカのデザインはイギリスから買っていて、アニメ用のプラッシュニアップを輸入するという形でやってもらって、メカを動かすという形で見たいと言われて色んなメカの絵を出したら「見て汚い」と。他のアニメーターの絵を見たら綺麗なんだね。でも始めてみたんだ、イギリスからはぜんぜん絵が来ない。そのま

ま「お前なら作れ、お前なら作れ」でやる羽目になって（笑）。

高千穂「それで次が『勇者ライディーン』。そのころ僕はボンソキ班に行っちゃったんで、松崎がサンライズ担当でした。

「ボンキッキ」ではどんなことをさせていたんですか？

高千穂「シナリオや絵を描きました。絵は毎日毎日、いっぱい描きました。歌に合わせたコンテも切った。簡単な紙芝居アニメでも『宇宙船地球号』とか。でも『およいけ！たいやきくん』、あれはウチにやないです。SFっぽいのは一つもヒノシ

なかった。ヒット作は全部ウチにやない。参っちゃいます（笑）。

高千穂「そうしている内に松崎が知り合いから『宇宙戦艦ヤマト』の話を持ってきた。その頃はまだ『ヤマト』ではなく『ミカサ』だったんです。

「ミカサ」だったんですが『ヤマト』でも『ヤマト』のデザインがどう？

高千穂「それとも『本当にやるのか？』と思ったら動き出したんですが、西

山（義経）やマトのブロードユーサー）さんが会議好きな人で、連日会議で

→当時でも一風変わったサンボット3の武器の数は、前編や中編（サンボット3）などには想像が強い。高千穂氏のアイデアが基になっているというサンボット3の武器などのデザインは、宮武氏が夢見た大トリガーだといふ。



松崎が帰ってこれなくなってきた、これじゃサンライズの方がヤバイと、ライオン・第2期の長浜(忠夫)監督に変わる時から、僕がサンライズに行くようになったんです。それから僕はずっと長浜さん担当で、宮野(由悠季)さんと仕事してないんです。「イデイン」の最終2話の設定に関しては、長浜さんから「全部ぬえに任せ」と言われたんで好き放題やりました。だから最後の2話分は変なことになる笑。デザインも画面も、みんな加藤が絵コンテ風な設定で作ったから、それがそのまま画面になってた。あれは長浜さんに感謝ですよ。

「スタジオぬえ」になったのは「ヤマト」の途中くらいですか？
高 そうね。「ヤマト」の時に株式会社になったんです。でスタッフも入れ替えて、もつとSFDの仕事がしたいと。でもSFDの仕事は全然なくて、結局は同じことをしてました。「ゼロロケット」のメカデザインを担当していたのは「ジョン・高」(あれ道?) 一つで堅く全然知らない(※)。

サンライズとは具体的にどのようなお仕事を？
高 基本的にはメカニックデザインなんですけど、段々と術の方もやれ、というところになって、「超電磁ロボ コング・パトロール」の時は基地をやれというんだけど、それは美術だし、やったら予算もないじゃない、料金安い。でも、長浜さんの頼みで、宮武に「基地と出撃するシーンが欲しい」と説明したんだ

けど、理解してくれないんで「ワンダバヤレって言うんだよ」って言った(笑)。

高 これが、ワンダバって言葉が、出撃シーンクエンスという意味になった瞬間。だって、宮武は超電磁の設定書に「ワンダバ、って書いて出したんだもん」。

高 まさかこんなものが一般名称になるなんて思わなかった(笑)。

「ボンキキ」での利益は？
高 いや、金銭儲かってない。そんなに、加藤も宮武も一所懸命、絵を描いて早川(青柳)のイラストコンテストに応募して入選して、カバ(絵も取るようになってきて、段々と抜けていったんです。でも根がメカデザイン好きだし、「ヤマト」は本当に忙しかった。それでSFDとメカデザインという仕事になっていったんです。

サンボット3もカンダムもほんとと聞わってなかった

「サンボット3」のことは、ほとんど覚えてないとおっしゃいますか？

高 夏の暑い時だったかな、山浦さんから「宮野さんの企画があるから来て」と言われて当時の企画室に行ったら、「これは(鈴木)良武さんと安藤(良和)さんと宮野さんがいっしょに話したんですけど、内容はよく覚えてないんです。だから企画書にはあんまり貢献してない、動き出した時に、宮武に基地メカのデザインはやらせてあげて、僕がアイデアを出し

たのは「キラザ・ブッチャー」の名前と設定をサンボットの武器にしたことくらいです」。

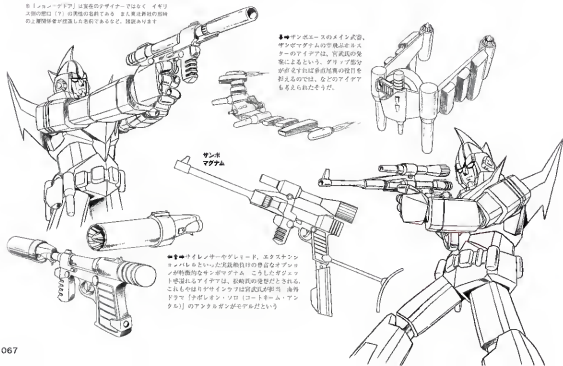
高 有名な話です(笑)。僕のキーミングは長浜さんの作品は多いけど、宮野さんののはそれだけですね。では、設定とメカデザインはセットという感じですか？

高 僕にとっては、設定をやるのはメカデザインを賈うための手段です。設定を作ればそれに對してのデザイン仕事を受けるしじゃないですか。なるほど。サンボットのデザインをされた平山良二さんの席が「ぬえ」さんにあつたこと聞きますが、

高 いえ、ないです。「ぬえ」と平山さんは関係ないです。ウチがやったのはキング・ビアルの方で、そのあたりを知っているのは宮武ですね。僕は時々企画会議に出て離脱して帰った名前で、キラザ・ブッチャーの名前と(笑)。

高 富野さんは徹底的に鉄血の人です。頭の中に見える人を魅了する素晴らしい面が浮かんでる。ただ、画は論理とは違うので、手伝ってくれと言われたら、素晴らしい画に對して論理を入れたら、よくなるかは判らないし、採用されるかも判りません。でも印象に残っているのは「君はよく知っているから、武器とかプロレス技の名前を一覧表に貼ってほしい」と依頼されたこと。「壁に貼ってください、ロボットのアイデアが浮かぶんだよ」って言うんです。本当に

※「ジョン・高」は宮野のデザイナーではなく、イデインの機體「T」の完成の前である。また機體設計の初期の上層階級で使った名前であること、誤訳あります。



▲サンボット3のメイン武器、ザクザクマシンガン。宮武はキャラクターのアイデアは、宮武氏の発案によるという。グラフィックが得意な宮野は機體の設計を担当している。このアイデアも宮野の発案によるという。

サンボット3のマグナム

▲サレンサーやグレナード、エクスタントン、コンパレといった近距離戦闘用の豊富なオプションが特徴的なサンボット3。こうした武器が搭載されるアイデアは、宮武氏の発案による。このアイデアも宮野の発案によるという。

目の前に貼ってましたよ。

「ザンボット3」は77年ですが「クラッッシュジョウ」の最初の出版も同じ頃ですね。「クラッッシュジョウ」は「ザンボット3」のジャケットの流用だと言われますが、高 それは安彦さんがね（笑）。僕がそうしてと言ったわけじゃない。押絵を安彦さんが描かれたのはどういう経緯で？」

「高千穂さんじゃない」と言ったら、出版
社側は「高千穂さん」を全然知らないらしく
いてですよ」と言うので、安彦さんには
話した上で「嫌だ」と。じつとあとで僕も
奥さん皆由で頼むと、「奥さんと僕も嫌
まれた嫌と聞えないじゃないか」と。つ
て（笑）。僕の奥さんは山浦さんにな
りまして、僕と安彦さんの席があっ
ったイスタで、事務所のバイトに入っ
てたんです。でも実際は事務どころ
じゃなくって、リディエルのセル塗り
とセル乾燥とかもね。

——「ぬえ」の絵がスペースオペラ向きではないというの？

高「ぬえ」の連中はSDにうろさいで、少しでも科学的な部分に間違いないよう。スタジオにある他人の作業があるって文句を言うんだもん。スベースオレにはそういうエノキやんから、それには、僕が個人的に安彦さん。おれの絵が無茶苦茶好きなんです。でも安彦さんは、鉛筆の絵しか描けないというんで、「ゼロラックスコピ」って、スクリーンに安彦の絵を貼ればOKだから」と。そしてトーンを貼ったことがないっていうから

「ホラ、こうやってね」と、スクリーン・トーンの使い方も教えた(笑)。――「クラッシャージャウ」は最初から売れたんですか？

高 売れましたね、凄く売れた。でも、即、次を講けって言われませんでした。

――「機動戦士ガンダム」についてはどうですか？

高 何もしないよ。松崎がシナリ

好き放題できる
ロボットアニメは大好き

高 とうにかく僕はすつと、長浜番
みたいなものだったからね。一番
色々やつたのは「超電磁ロボコン
パトラーV」ですね。マンガの「ス
ケパン刑事」を知ったでヨロシ
ーを紹介したら、これを武器に使っ
たいというので、知り合いだった

よできていますよ。23巻でちゃんと起承転結もあり、きつくりとやっています。あんなにい加減な会議しかやってなかったのに(笑)。

——では、「めえ」でロボットのデザインをしたアニメということ……

高 ロボット本体のデザインはほとんどやってないですね。……「超時空要塞マクロス」までないでしょ。あとは「聖戦士ダンバイン」かな

高木さん「全然ない。デザインにも一切関与していませんが、昔は、高千穂さんの一言が大きい影響したとも嘆かれたりしています。」

高木さん「そうですね。『ガンダム』の企画が出る前からロバート・A・ハイナラインの『宇宙の戦士』を山浦さんに、松崎さんは富野さんに貸したことがあるくらい。」

高木さん「そうですね。『ガンダム』の企画が出る前からロバート・A・ハイナラインの『宇宙の戦士』を山浦さんに、松崎さんは富野さんに貸したことがあるくらい。」

作者のガンさん、運動家の和田愼一に連絡して、「なに？ ロボットアニメ？ いいよ」って二つ返事で社可買った。

— そうだったんですか！

高 声優に納谷五郎さんを使おうと言ったのも僕。でも長谷さんと納谷さんがケンカしちゃって、そのキウウはじきに殺されちゃっぴん。あれはビックリしたなあ(笑)。

— (笑)。「超電磁」の言葉も高千穂さんですか？

とかく僕は全然知らないの（「高千穂に言うう、みんな外でしゃべってちやうかう、あいつには何も言うなうって決まりが「ぬえ」にはあつて何も教えてくれないんだ（笑）」「マクロス」をやっているのも、雑誌の發表見て知ったくらいだし、「ダンバイン・ムセンチネリ」をやっているのも知らなかった。「ダンバイン」は「今、宮武さん空いてる？」って聞かれて、何も知らないから「空いて

行かなかったけどね。

——「ザンボット3のことは覚えていない」と仰ったワケがなんだが解ってた（笑）。ところで最近、サンライズなどとの仕事はあまり見かけませんが。

高「ぬえ」は基本的に、SFやろうよ。というスタンスだってことに集約されますね。河森は初めからアニ

わつない。あの頃はいつも、そんな
の奥にかもって小説書いてる、すこ
く忙しかつた。だからその時は嘘
だつて書いたといふ笑。「ガンダム」
でひとつだけ印象に残っているのは
1話の試写を見に行った長浜さん
も来て、見終わった後「うん、わか
たつて、言いながら帰つて行つた
です。一体何が解つたんだろう」
(笑)。

高柳電廠は僕じゃないけど、武器や技の名前はほとんど語彙だけで作ってました。長浜のりから迫力の「ダランダワッシャー」とかね。

——「ドスフレッシャー」は強烈でした(笑)。

高 鈴木良武さんもしナリオで色々書いてましたよ。あ、「バトルチェインソー」は痛恨のミス。でできてみ

「まよ」つて答へたんで頼まれたんだけど、宮武がカンカンに怒つて、ものすごく文を言われちゃった。だって宮武が僕の仕事をしているかどうかなんて知らないんだもん。

——(爆笑)。

高とにかく僕は、若い奴を育てて仕事させて、自分はそのうのうと遊がことが目的でしたから。だから宮武が面倒見ていた河森(正治)も使っ

メヤリたかつたから、そつちは彼らに任せよう。

——ロボットアニメをSFの方に引き寄せたからこそ、「ぬえ」はパイオニアとして格付けもされてるんでしょな。

高「ヤマト」の時、西崎（義展）さんにワーブの説明をしなきゃいけないって言われて、「いまさら説明するのよ！」って。元がそういうメン

「何か土産欲しい？」と聞くから「宇宙の戦士」の権利買ってきて」って言ったら「そんなもん買えるか！」って言われたんだけど、本当に買って来ちゃった（笑）。

それはスゴい話だー！

たにデューンソンに「じやないじやん
九ノコビヤン。大失敗（笑）。
——「ザンボット3」についてはど
んな感想を？
高 作画のバラツキが凄い。
——そこですか（笑）。
高 内容は口ゴウアニメとしても

たし、松崎が見ていた雑誌「不二」でも使った。だつてみんな「まだ早い」
つて言つてばかりで、「何言つてんだ」
河森はデビュリーした時のお前より上
手いじゃないか」つて（笑）。それ
で「ザ☆ウルトラマン」の仕事を取
つてきて。まあ、結局のうのうとは

ハムだからね。でも僕は、ロハフト
アニメは大好きです。リアルにSF
やっつたに怒られるけど、その分やり
たい散題やれるからね。その中で、
どう理屈をつけるかが富野さんだし
いかに面白い活劇を件るのが甚楽
んだつたんです。



無敵超人ザンボット3
デザイン協力 スタジオぬえ
メカニックデザイナー

宮武一貴 インタビュー

「それぞれの得意分野では、
ぬえはだれにも負けない」

企画の成り立ちから 作品世界に携わる

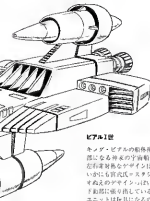
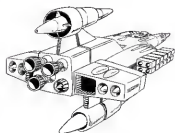
「ザンボット3」当時、スタジオぬえは、サンライズ作品にどんな関わり方をしていたの？

宮武 サンライズに関わることになったきっかけは、スタジオぬえの前身になるタリスタル・アートスタジオの時代にはあります。当時、僕と加藤直之は、創興社（現サンライズ）に面接に行っただんです。そこで僕が「ゼロテスター」で使ってもらえることになったんですが、実はそこに高千穂蔵も交差役に出てきていて、そこから後は企画室に入らせてもらうようになり、スタジオぬえが企画に携わるようになっていきました。

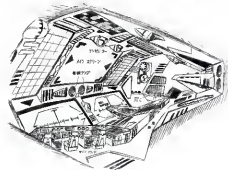
企画の段階では、どのような役割を担当したのですか？

宮武 まあアイデアを出してですね。高千穂だけではなく、松崎健一も加わって、それぞれ班に分かれてアイデアを出す形です。松崎が富野（由樹孝）さんと関わりから、御本家になっていったのに対して、高千穂は「勇者ライディーン」から「コ

『ザンボット3』当時、スタジオぬえにおいて、デザインという側面から作品に携わってきたのが宮武一貴氏だ。単なる個々のデザインだけではなく、「そのメカが存在する世界を包括してデザインする」というスタンスは、この時代からすでに確立されている。ここでは氏がデザインに関わったキング・ビアルのエピソードを中心に、当時を振り返っていただく。

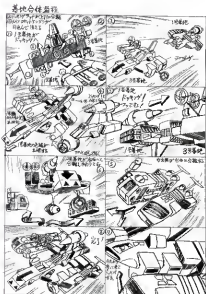


キング・ビアルの
キング・ビアルの機体後部になる母体の宇宙船。右側面は宇宙船をデザインしたのが宮武氏で、スタジオぬえのデザインは、この宇宙船に乗り出しているユニットは左側になるのを添えているようだ。



キング・ビアルへの 合体パターン

ワンダリ想に描かれているキング・ビアルの合体パターンを描いた設定画。各機体のユニットがどのように変形（もしくは分解）して合体するのかが、ワークエンスを负责する立体的な先陣がポイントかもしれない。このような合体手順なども宮武氏が自らの手で描いた。こうした作画過程の描写も、後にスタッフブックに採り上げられた。



基地合体展開

スは大澤原さん。企画に関しては、僕も色々意見を出しましたね。ザンがエイスのデザインや合体の案、銃の構え方も自分で鏡に映してポーズ案を出しました。

宮武さんはキング・ビアルを中心にデザインを担当されましたね。

宮武 まあキング・ビアルというだけではない、ザンポット3がそれぞれ分離した状態から、キング・ビアルを含めたワンドタバは「お前の役目だから」と、富野さんと山浦さんに言われましたね。大河原さんがまとめる機会を、どうキング・ビアルにレイアウトするかということが、僕の仕事でした。

宮武さんご自身も、キング・ビアルに何が求められていると感じていましたか？

宮武 キング・ビアルのような主役ロボット以外に関しては、ある意味S.D.メカとしての存在感が欲しいという要求からオードラーが求めていると思います。それはリアルズムとは少し違う、S.D.メカが持つ凄みのようなものでですね。富野さんの場合は、ぬえが担当する以上、物面でも動かしがたいものが上がってきても、引きの給だけで雰囲気が出るものが欲しかったんですよ。

高千穂さんは富野さんから「SFにはするな」と釘を刺されていたようですね。

宮武 SFにするな」という言葉に込められている意味合いは、「度を越すな、ややや設定を行けるな」ということではないか。スタジオぬえだったら「やってしまいかねない」という恐れはありますから。富野さん

んとしては人間ドラマはこついで作るから、トンデモなくやりくりし設定を作って、足を引っ張るんじゃないぞ、というニュアンスなんだと思います。

求められたのは「床に置けないメカ」!

実際に富野さんからは、どのようなオーダーがありましたか？

宮武 基本的に富野さんからは、任せるから勝手にやってくれ、という感じでした。なにか言うよりも、「放つておいた方がコイツは面白いアイデアを出す」という考えがあったみたいです。一方で富野さんは「自身で絵も描かれますし、それこそ大戦時の架空の戦艦機をたくさん描いたスケッチも見ていましたから、中途半端なことはできません。なにせ富野さんは、手塚治虫さんの門下生典プロ出身で、なにかあれ口を出してというスタンスであることは理解していました。富野さんも僕も、手塚さんには模範されたクチャらしかったんですね。(笑)」

— というのは意味、自由になんて言っているんです。

宮武 富野さんか言われたのは、「お前がやるなら、床に置けるようなものは描きなよ」といひつと「三だけでした。当時床に置けないメカ」というのがスタジオぬえの元りの1つだったみたいで、その印象を強くしたのはこの頃だと思えますね。当時の考えとして「床に置けない」ということは、玩具になることを捨てたというニュアンスに近いです。一方でデザインとしては玩具に耐えう

るグレードを維持することには変わりありません。

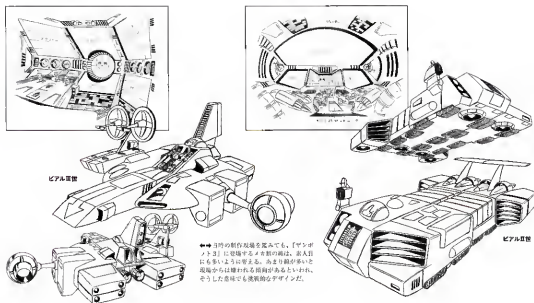
製品化は考慮されたのですか？

宮武 当時、製品になるのは主役ロボットだけで、母船まで製品化しては広がらないという認識が普通でした。ですが「製品にしたいなら手を抜く」というのは愚かです。どのメカが製品化されてもおかしくないグレードで仕上げるというのは、映像マンとしては当たり前のことで、「製品が出るからこれぐらいいいや」という気持ちで、「出ていよいよやっておこう」という気持ちでは、まったく取り組み方が変わってきますからね。

— メカ自体は基地であり、生活空間であり、移動手段であるという、様々な要素が関係してきますね。

宮武 そこは「ゼロテスター」の時の人工島基地のイメージがあったかもしれませんね。これは僕と村上克司さんのやりとりでデザインになったんですけど、「サンダーバード」の基地と同じようなイメージで村があつて、その点を踏まえて内部構造まで考えてデザインしました。その流れがあったので、富野さんは僕に任せてくれたのだと思います。僕らも作局化に当たって細い調査は細部に及んでいいます。たとえばビアルII世の垂直発着と水平発着に関しては、外観に伺っているデザインもあつたと記憶しています。でも作局的には難しいというところで、上に同じになっていますね。

— キング・ビアルの合体の方法論は「ゼロテスター」に近いものがある



りますね。

宮武 そうですね。前後について、両脇から挟んで合体するという方法は基本的な同じです。

宮武 ゴンボット3、キング・ビアルとも3体合体ですが、これは特別な意味合いがあったのでしょうか？

宮武 身もフタもない事といえば、予算が少ないからでしょうか。あと割と簡単にできることも理由でしょう。3機合体は、基本は変形機構やサイズのこまかしをやらなくてもできるものなんです。そのあたりは企画段階からこちらのいろいろな意見を言われていたかもしないし、なによりロボットに関しては、大河原さんが非常にその辺をよくわかってたんじゃないかな。

この時代の経緯が 1つの機運につながっていく

——当時の作品としては、非常に設定面が細かいという印象があります。

宮武 基本的に設定は平山良一さんが清書していますね。結局、傑出した宮武オムニは、アニメーター経験者ではありませんから、線が汚いんです。アニメーターの線は、一本一本が本当に美しい。手も汚さずにきれいに書いていくのが、訓練されたアニメーターなんです。当時、サンライズの方法として、スタジオオムニに限らず、誰が描いたものでアニメの現場で描かざるという姿勢が、芽生えていたんですよ。様々な設定で下線を描いた監督がありましたけど、仕上がりについている面とは大分雰囲気は違いますが。

——ご自身がイメージする部分と、

違う部分はあるのでしょうか？

宮武 そうですね。細部の雰囲気や「あれ々」と思うところはある。たとえば角をアールにしたつもりはなく、僕が描いた段階では直線だった。作らないか？ 絵の印象がまったく変わってしまったことあります。そういう部分の積み重ねは、デザインでは非常に大切な点ですね。ただ、僕が描いたままでは作画で再現することは難しいし、絵も汚い。作画的に足を引く必要があるし、書きの段階で直していただいていたんです。

——デザインをよき活かすか？ 作業効率を速くするか。そこはジレンマですね。

宮武 それは製作者としてのセンスが関わるでしょうね。商売を見据えた上で、手間をかけることで作品にどれくらいプラスになるか。「こんな手間のかかるものができるか」という作品になってしまいうこと、それを防ぐために採用するか。そのあたりのリスク管理は、スタジオオムニと付き合う会社は大変なんです。（笑）

——まるで他人事のようにですね。（笑）

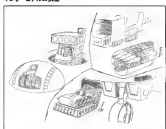
宮武 宮武さんご自身は複数の仕事に並行して携わっていますね。

——「勇者ライディーン」に携わり、その後に「ガンボット3」と並行して「バトルV」と並行していくという流れでしたね。サンライズが1製作会社として関わった「ゴン・パトラーV」は、ボビータという大きなロボットと長浜さんという、安定感の

ある組み合わせですね。一方で「ガンボット3」は、サンライズが金銭の自社価値を実現した作品です。しかも、「ゴン・パトラーV」に比べてしまうと、予算はかけられない規模は小さい。ある意味、いかに低予算でうまく作るかということが重要だったと思います。当時のサンライズは、ひたすら質しかつたところから、そこから「ガンボット3」から「機動戦士ガンダム」を経て、「機動戦士ガンダム」になるわけですが、あらためて「ガンボット3」當時を振り返ると、どんなことが思い出されますか？

宮武 「ゼロテスター」の時は無我夢中でやってたわけですけど、アニメとして関わったのはじめてというところもあって、一所懸命な仕事の意味合いがわかってきていた気がした。特に「ライディーン」では妖魔帝国の設定……スカデックではないファンタジー的な要素を手付けたことで、世界観のデザインについていくわけですね。単純にデザインだけというよりも、「世界まで構えたい」という意味では、「ガンボット3」の時代も現存も、やっていたことは変わりません。ちょうど「ガンボット3」の段階で、一瞬時空要塞マクロス」の最初の企画が動き出すわけですが、それまでに様々な作品で経験したことが、「スタジオオムニの中で何か作ろう」という機運に繋がっていくわけです。

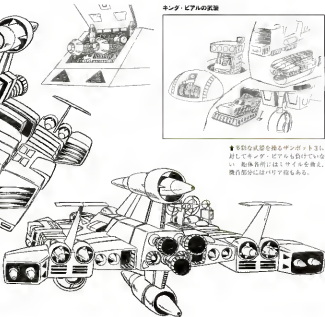
キング・ビアルの武器



■多関節武器を誇るガンボット3に、対してキング・ビアルも負けていない。駆体箇所にはミサイルを備え、機体部分にはバリア装甲もある。

キング・ビアル

各機方では宮武氏も関与のあった作品「ガンボット3」に登場するのナスター1号の合体パターンを再現している。平ミッドも多関節だし、今なら商品化も問題なさそう。



富野由悠季 インタビュー

「映画として作るということはどういうことなのか」

前号の『機動メカ サブングル』特集において「無敵超人ザンボット3」で惨敗感があったと語られた富野由悠季監督。それは逆にいえば、かなり思い入れがあった作品ということなのだろうか。衝撃作とも後に評価される「ザンボット3」。そして「無敵超人ザンボット3」。「機動戦士ガンダム」へと、その後の作品に繋がる潮流ともいえる作品で、当時30代半ばは過ぎの富野監督がやろうとしたことは何だったのか!?。そして現在「ザンボット3」に対して思うことは?

いつまでも東映スタイルではいけないと考えたんです

富野監督は「無敵超人ザンボット3」(無敵超人タイターン3)から「機動戦士ガンダム」(伝説巨神イデオン)へ至る道程の中で、ロボットアニメの新しいスタイルを作られてきたと思います。そうした流れの中で「ザンボット3」(「タイターン3」の位置付けをお話しただければと思います。

富野「ザンボット3」の前の時代、東映の巨大ロボットのものをサンライズの前身の創映社が下請けしていて、それを手伝うようになっちゃったんです。その中で長流忠夫さんの下でTVアニメと巨大ロボットのものをやっていた手法を学んだのですが、いつまでも同じやダメだろう、と思ってたんです。敵の名前が変わるだけ、必殺技の名前を変えるだけで永遠に子供には見てもらえないかもしれないけれど、それでは作品世界に、一スツツとして囚われてしまっただけで出てくることのできなくなってしまう。

と感じたんです。ですから、そこから脱出するためにはどうするかというところで、僕は「ザンボット3」をやったと間違いない言えます。

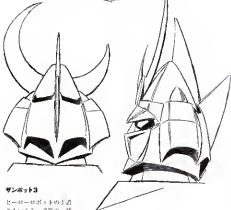
作品に囚われてしまっただけという意味なのではないでしょうか?

富野「TVアニメの物景の中で、それらの仕事を「仕分ける」ことが一番になってしま、自分のやりたいことに対して、大人間のプレッシャーをかけてしまっただけ。言い換えるれば東映の「ロボットの」というスタイルの枠に囚われてしまっただけです。

「ザンボット3」の時に考えたのは、巨大ロボットの物であっても、TVアニメに対してエンタールされるもので、公衆に対して発表する作品であり、そして視聴ターゲットは間違いなく子供である。それを前提に、だからどうするかと考えていった時、いつまでも東映スタイルではいけないと考えたんです。そこで敵メカや神フアミリーの、周囲の人間との関係や事件などを、周回するような形で作っていったわけです。

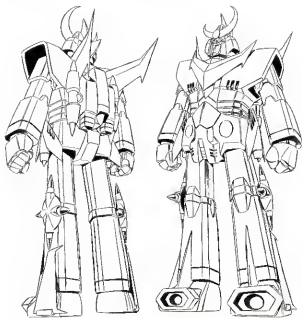
こういうことは、戦作者として当然のことです。

設定面ギャラリー



ザンボット3

ビーロボットの「道」ともいえる。設定の「神」の描写(上: 神、人海)の連続に因りていないのもザンボット3の特徴



然目指すべきところなんじゃないかと思っただけ。それが上手にできてない部分が「ザンボット3」の、ちょっとどうしようもないところもあるのですが……。

けれども、「ザンボット3」は、作風がひどいだけじゃなくて、カットの作りもかなりひどい。でも子供が見てくれば、終にお話に興味を持つてくれる、ということが分かったんです。「そういう子供たちの目線と、このは永遠に大事にしていきたいな」と思いました。そして子供たちの興味と好奇心に対して「巨大ロボットの」というロックスを使っただけで、物語を見せていくのって、どうやっていいんじゃないかな、とも思いました。

それによって、「ザンボット3」や「タイターン3」で「機動戦士ガンダム」など富野監督の作品に心を囚われてしまったのが、僕たち世代というわけです(笑)。

富野 現在進行中の「ガンダムGLOBE」のREAL CHALLENGEの中の実物ガンダムを動かすという

—それはお父様が東京から移られてきた方だった、ということもありませんか？

高野 それはですね。「東京から来た坊ちゃん様ちゃんの子供」ということで、作家の大家さんからも「坊ちゃん」と呼ばれて、その「坊ちゃん」という赤ん坊向けの言葉が、そのままダダ名になってしまったんです。中学1年くらいまで周囲の子供たちからのバリアは、とても高かったと感じていました。一般用語の「坊ちゃん」がアダ名なんですよ。そのまぐろ不自然なんです。もうしたことで周囲の子供たちとは、ぜんぜん興味がなかったんです。調染めない人間がそうして育つて、中学2年の時に好きになった女の子ができたのですが、そこで恐ろしいことが起こるんです。

その子は東京から移ってきた子だったんです。空気が違うなとは思っていたのですが「結局そういう子が好きになれないの」と。その学校には、彼にも綺麗な子とかいたのですが、「綺麗だな」とは思っても好きにはならない。

自分の中の「あり物」を使うことでしか作品を作れないんです

—お話を聞くと、それは「ザンボット3」の神フアミリーにも通じるものがありますね。

高野 「ザンボット3」の頃には、そのいう意識はほとんどしていなかったのですが、こう話してみると「地付き発掘」というのは解明になります。—ほとんど「ザンボット3」の設

定そのものですね。でも高野監督はガキ大将ではなく、今でこそ、そういった感覚は希薄になっている部分がありますが、今の40〜50代の世代でも、子供時代には同じ地域の中で細の職業（川端）というが、収入や住んでいる場所による、差別のやうなものはありました。昭和20年代や30年代では、よりシビアだったのですね。

高野 それは影響していると思います。僕はガキ大将ではなかった。すごい海の子がいて、そいつに、らみを知らされていたのですが、小学6年生の時に道路の真ん中で取っ組み合いの喧嘩をして。

—それは勝平と昔月興吉の関係性に近いですね。実はかなりご自身を投影されていたのでは（笑）？

高野 実はそうだったことは、ほんとに意識していませんでした。ですが、そうした自分の中の「あり物」を使うことでしか作品を作れないんです。「ガンダム」の頃になると「作品作り」ということが、だいぶ自分の手に入ってきたので、アムロやシャア、両方のキャラに自身を投影することができた、というのが事実です。こうした経験を重ねることによって、「ああ、作り手というのはこういう風になつていくんだ」とわかったのはいいんだけど、じゃあ、その後で考えた時に「ダンバイン」以降の製作の地獄が始まるわけなんです。自分の中の「持ち物が少ない」というのはこういうことか、と実感したのです。—ぜんぜん少なくなっていくと思うのですが。高野監督の作品は、アイデアや様々なことも含め、自分以外のこ

ともよく学習、研究して取り込んでいくという印象もあります。

高野 「自分自身が作り手としてどうすればいいの？」と考えている間に「著作権を得ることの戦い」というものもありました。ダンバイン以降のことという、小説ラインの裏「みたいなものを書き始め、TVとは離れたところから著作権を獲得しよう」としました。言つてしまえば「作家として稼げるマージンが欲しいんだよ」ということでした。しかしそれをやってみて感じたのは、よしとすることがないが印刷だけで食べていくことは不可能だということでした。

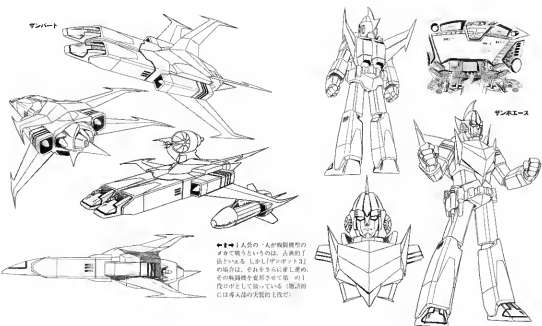
能力の問題だけではなく、時代とフィットする作品を作るか共けないかが勝負なわけです。「自分の思いだけでは時代に通用する」とはできないんだ」と思いついたというのが、その後の20年くらいなんです。そう言いつくなら、ともかくやれたのは、「ザンボット3」や「ダイターン3」までのことであつたらなんだということだと思います。

「ガンダム」以上を作れて書かれても無理でしょう」という感覚があります

—今号では「ザンボット3」を中心に話を伺いましたが、当時の青春にお話を伺いましたが、当時の青春をお話して伺えませんか？

高野 放送当時から「ザンボット3」は40年を迎えますが、今でも現役のアニメーションの作り手として、業界の現状をどう感じられますか？

当時とは、まったく状況は違つと



◆◆◆ 1人衆の一人が戦艦機型のメカで戦うというのは、古典的「法」といえる。しかし「ザンボット3」の場合は、それをさらに進め、その戦艦機型を複製させて第1の役役として起している（機体面には考人達の美術的向上が）

無敵超人ザンボット3

ザンボット3の描いたものとは何だったのか?

ここでは結びとして、現在『無敵超人ザンボット3』を全話見直してみても、感じたことについてアレコレ考えてみたい。果たしてそこには何が見えたのだろうか?

その芯にあるのは
オーソドックスな成長物語

今回『ザンボット3』を数十年前ぶりに見るに際して、見る前に思っていたのは「作画がアレなのはともかくとして、物語については、その後の作品で定番になっていることが多いだろうから、思ったよりも新鮮じゃないかも」ということだった。でも実際は予想と大きく違っても

のであり、現在でもオリジナリティに溢れた作品であった。
「ザンボット3」をいま見て思うのは、ひとつは当り前のことではあるが、勝平という少年の成長の物語であるということ。勝平は、最初自分勝手な自衛隊であり、神フアミリーの中でも宇宙太、悲子というザンボット3をもに操る仲間であり、親戚で、しかも年上である2人を明かに軽んじている。そしてキング、

ビアルの物資を勝手に潜襲民にバラまくなど、やりだ放り。自分たちがなぜ人から疎まれているのか、そして戦うことの意味もよくわかっていない。
それがライバルである香月真吾や友人たち、そして様々な人々と触れ合うことで、その道を知るという過程は、極めてその王道な成長物語といえることができるだろう。
「ザンボット3」が描いたのは日本そのものだった!

そうして「ザンボット3」が描いているのは、まさに日本人と、日本そのものというところがいえるのかもしれない。ガイゾックが突然襲撃してきて、人々が被災する姿は、物語中で「空襲」と言われているように、太平洋戦争ものの既視感というか、まさにそのものだ。

一方で「人間関係」は同じく第二次世界大戦中の特攻を彷彿とさせる。もちろん攻撃の手段としての特攻と、知らぬ間にガイゾックの兵器となってしまう人間関係とは、その意味合いはまったく違ってくる。突然理不尽な死が訪れる」という意味では、同じ方向性といえるだろう。そうして日本人が過去に体験してきた世界を、ロボットアニメという形で辿っているという見方もあるだろう。

また、「神フアミリー」さえなければガイゾックは襲ってこない! 神フアミリーは人殺しという人々の考え方は、現代では「日本がアメリカと連携しているから」が日本で

テロを起こす」といった考え方が似ている論法だ。ここではそれがいかにも悪いという判断ではなく、人間は「日本人は」という考え方をしやすいく傾向にある、ということだ。
「ガイゾックによりもたらされた、突然で理不尽な「空襲」が来た時の反応を、極めて日本的に描いている」といえる。

一方の最終回で、戦いを終えて生き延びた勝平の元に感謝する人々が集まるのも、日本的であるといえるだろう。富野由基監督が書いた小説版では、生き残った勝平の元に集まった人々が「これが最後の宇宙人がバッドエンドにも見えるが、本作をさらけと考えると、こうした終わり方は、むしろしっくり来るように思ふ。最後に勝平の周囲に、手を返したように親愛の情を見せる人々が集まるのは、もちろん勝平たちの努力と戦いの成果であり、ハッピーエンドだが、それが皮肉のように見えてしまう部分もあるのだ。

失われた家族という単位?

もう一つの見どころは、勝平を取り巻く人々だ。一般人の代表である香月やアスベアはさておき、ここで注目したいのが大人たちだ。ザンボット3の機體に、適任だからと少年少女を乗せた大人たち（親たち）の心情は如何ほどのものか。
神フアミリーの男たちは非戦闘員

の家族を最終決戦の前に逃し、戦いの中で自己犠牲的に死んでいく。戦いの渦中に投げ出される子どもたちの戦う姿を描くには、そうした親たちの覚悟を描くのも必要だと思つち、いま見たからこの態度であつて、放逐当時の子どもたちにしてみれば、これらも思ひもよらないだろう。ちょうど当時は、東京の西部など

と都市部を中心に核家族化が進み、同じとなりとなりで、それから40年が経ち、むしろ親子3世代の同居や、遠雷な親戚付き合いなどの風潮が希薄になり、それが当たり前の現在において、親戚関係が薄く、しかも使命を帯びている関係性（家業と言いつて新鮮に映るかもしれない）、むしろ東京に住み、自分たちの住居に固執した神住家の父母の方が、現在の家族の姿に近いだろう。そうした日本の家族構成の変化にも敏感な作品とも取れる。

少年の成長譚を、極めてリアルに見える人間関係を描く舞台にして、駆逐状態の心理を描く物語。それが「ザンボット3」なのであり、本質的には極めてうまく「人間を描いた」作品といえるのではないだろうか。人間関係も、最後のおチメ、根底に流れる本質は極めて骨太。

結果的に緊急作とも捉えられがちだが、子供向け番組で「こまでやろう」という野心こそが、本作を名作たらしめ、今も多くのファンから支持される理由ではないだろうか。

SUNRISE Festival 翔雲

サンライズフェスティバル

『聖戦士ダンバイン』 オールナイトに行ってみた!

サンライズが製作したアニメーション作品を劇場の大スクリーンで観られるという「サンライズフェスティバル」が今年も開催され、好評のうちに幕を閉じた。今回の「サンライズフェスティバル2017翔雲」では、本誌でも度々取り上げている『聖戦士ダンバイン』が上映されるということ（しかもオールナイト!）、GM取材班は現場へと急行した!



▲当日のトークショーの風景。司会進行役は、アニメ・特撮研究家の水沢寛成氏（左）が務め、ゲストとして出演友藤良（中央）、南郷典史（右）が出席。



▲トークショーの中で行われた南郷氏による見せモノ披露（右）。この見せモノのキキはプロシヤ・アモス。黒川さん、それは『ザンバイン』ですぞー!



▲ロビーには「ダンバイン」関連の製品の数々が展示。写真左は本誌でもお馴染みのハンディ（8000円）シリーズと、ウェブのグリーンキット。また会場ではグッズの販売なども行われていた。

©朝日・サンライズ

開催直後、当日のゲストとして「ダ

ンバイン」のキキアクター・アザイナ
Iであり、作劇監督・アザイナを
演じた友藤良氏と、オールナイトのデ
ザインを行ったメカデザイナーの出
場が決定。お二人の登場で会場
はさらに盛り上がり、そのト
ウ内容も多彩で、創作選手者だ
こそ知り得る裏話や思い出などな
ど、じつにバラエティに富んでいる。
普通に聞いている面白。同じ作品
を作っているスタッフでありながら、
南郷氏と出陣氏は当時ほとんど合っ
ておらず、直接打ち合わせをしたこ
とがなかった。物語後半の主役メ
カであるビルバインの造形機など
も南郷氏のアイデアだったり、また、
出陣氏は「アジナ」などの宮武
貴氏からバトンを受けた当時の思
い出や、今更TV版の総集編と併せて
上映されたOVA「New Story of
Aura Battler DUNBINE」制作時の
裏話話をしてくれるなど、とにかく
意外な話と再発見の連続。
当分のスタッフから直接話が聞け
るというライブ感、イベントなら
ではの醍醐味、雑誌などの紙媒体の

インタビューなどとは一味違う面白
さがある。トークショーの中でも、
ビバインのようなことは話もあつ
たりした。これはイベントに参加し
た人の特権ね（笑）。
しかも上映を挟んだトークショー
の後半では、なんと南郷氏が壇上で
イラスト描面をする生演劇もあつ
た。特に下書きもせず、スラスラ
と筆を走らせる姿には、ただただ驚
るばかり。その上、描いたイラスト
は会場の人たちにプレゼントとい
う太っ腹! これは観客席のフ
アンも大興奮。いよいよ来場、来場
今年で8回目を数える「サンフェ
ス」だが、ゲスト登場のプログラム
が増えるなど、観客を魅了しませよ
という運営スタッフの姿勢がいに
う映る。さらには、チケットの入手
が困難になるなど、人気イベントと
して着実に定着してきているよね
（まさに雑誌は力になる）。見る側に
ても、普段は家のTVやスマホ（P
C）の小さい画面で見ているであら
う作品が、とてつもなく巨大な劇場
のスクリーンで観られるのは、それ
だけで見方が180度変わっちゃう
だけ、期待が合う。それに過去の劇場作
品が限定されるなら、それに引き換え
れる機会でもあり（今回の「サンフ
ェス」でいうと8月23日の回の「ガ
ンヘッド」の35ミリフィルム上映が）、
昔に戻って、どっぴり浸るのも悪く
ない（当然、当時を知らない若い世
代が古い作品に触れられるイイ機会
なんだぜ）。

ただ感情に浸るのも悪いわけではないけ
ど、著者が自分が見たいような作品に
あえてトライしたい。ゲストのスペ
シャルトークに耳を傾けたり、とに
かく十人十色の楽しみ方ができるや
う、それが「サンフェス」なのであ
う。そのライブ感にはアニメーションの
新しい視聴スタイルの一例じゃない
かと、GM編集部は思うのだ。キミ
も自分だけの楽しみ方を探して、来
年は劇場に足を運んじやないよー
そこにはきっと今までとは別の出会
いが待っているはずだ。
そんなワケで、サンライズ「サン
フェス」運営スタッフのみならず、
来年も開催シキヨロですぞー!

上映された作品はコレだ!

『聖戦士ダンバイン』
南郷典史
New Story of
Aura Battler
DUNBINE

なんとビバイン8年目!
大盛況のアニメ上映イベント

8月19日 東京都新宿区

増田通り沿いにある日本映画専門
のミニシアター、テアトル新宿。こ
こがサンライズ作品の上映イベント

「サンライズフェスティバル2017」
7期（サンフェス）の会場の一
つである（この他、新宿ピカデリー、
TODOSHINEMA新宿で開催会場で
あった）。今日こで「聖戦士ダン
バイン」のオールナイト上映が開催
される。会場には多くのファンが整
けつけ、劇場内の200席からなる
観客席は、なんと満員である。開演
前の地下のロビーには、掲示されて
いるポスターの前で写真を撮る人な
ど、夜も更けてきたというのに熱気は増
していきばかり。それだけでバイス
トン・ウェルへのオールナイトが聞
かれそうである。

クロスロード

エンターテインメントと 理事の接点を探る

宇宙世紀型式番号論

アニメや映画などのエンターテインメントのミリタリー描写と、現実との接点を探るこのコーナー。今回は『機動戦士ガンダム』シリーズにおける、モビルスーツの型式番号について取り上げる。

文 中 尚 止 於

モビルスーツにおける
型式番号のリアリティとは!?

フニイタヒストリーとしてのガンダム世界において、リアリティを担保するギミックは様々にあるが、MS-06やRX-78といったモビルスーツ

である。「ザク」や「ガンダム」といった、いかにも「ロボット」然とした、キャラクター性の強い、ある意味で玩具的な記号性を内包したものを、MS・06やRX-78といったあなたに、硬質な型式番号を付与されたことによって、架空の兵器体系としての説得力を与えられていく。RX-78の最初の試作機は、主機の出力不足によって予定された操縦ビーム兵器運用が不可能となっていた。……といった、もつともらしい文脈中、機体の型式番号が「ガンダー

型式番号の落とし穴
現実でもない加減な部分はある

こうした製空の型式番号自体はもともとは居住媒体発祥であるものとしてのその発想の基礎は、最初期のガンブラプームの直前にあつたミリタリ・モデル・レーの洗礼を受けた世代により「ウエザリング」汚れた塗装やジョウマとなつた一掃に、ガンダムワールドに持ち込まれたものである。そして、それゆへに、こうした型式番号は、世に、ことに機軸に異なるリマニアの認識を反映するものと



●第二次世界大戦中のドイツの4号戦車。上がF型といわれたタイプで下がG型。どちらも現在はG型とされる。外見上左の方にはシュルツェンと言われる附加装甲がつくが、外見上はあまり差はない。

78」では失笑を招く。その意味でM
なっている。例えば1990年より

Sに型番を刻印されているという外装は、歴史上の先覚機であったといえるだろう。またこうした型式番号は、O Vやゲーム、コミック等によつて使われ追加したバリエーション機体の位置づけにも活用されている。

型式番号の落しと穴
現実に、いかに加減な部分はある

こうした架空の型式番号自体はものともとは雑誌媒体発祥であるもの、その発想の基礎は、最初期のガンパツレーターの直前にあったリタリーデュームの洗礼を受けた世代に

式番号は、標準的な車種型番とく、そのMS-06Dの改良版といふイメージと共に、第二次大戦中のドイツ軍主力戦車番号のMの最初の長方形の車型式番号を重ねるものである(ちなみに「ガールズ&パンツァー」に登録するIV号戦車は初期生産型のD型を長方形の改丁改造車種で、Aバ

より「ウェリントン」汚し塗装やジョ
ウラなどと一緒に「ガンダム」ワ
ールドに持ち込まれたものである。そ
して、それゆえに、こうした型式番号
は、世代ごとに微妙に異なるミラタ
イマニアの認識を反映するものと
されている。

ディーンのアメリカ軍兵舎博物館
に現存する個体が「モデル」と謳われ
てはいるが、このIV号Fと同一型
式では、あまり用いられていない。公
式記録等を用いた研究が進んだ結
果、

修理される傾向にあり、独立したま

式として見られることは、全くない。
 である。将来的には、Z型という型
 式は、それを模したザクのみに見ら
 れるものになるかもしれない。

実のところこうした型式の「発見
 によって通説が書き換わる例は少な

り、一次資料が母語で残されているという史料発掘面でのドイツ戦車などよりも有利な零式艦上戦闘機「零戦」でさえ、近年になって52型試作機が当初段階では42型と称されていたらしいことなどが史料から明らかにされている。

22型/32型に続く機体改修型の形式が42型ではなく、52型であることは従来から不思議に思われており、42型が「し」(死に)型に通じることから、縁起を担いでとばされたといった悲説も存在した。しかし52

果として、か
つてF₂とさ
れていた特徴
を持つ車輛は
ドイツ陸軍の

公式的な区分で、
異なる区にG
型に含まれる
ことが明らか
になったから
だ。現在では
多くの書籍や
ソフトウェアの
パッケージで、
このように思
わせたのである。

史料から明らかにされたのは各都にI型とII型の細かな相違があり、制式化にはI型を所定の改修が必要で、これに新たな改良という型式番号が与えられたことが制度的なように思われるが、そうであるなら制式化は記録される。結果として戦後は22/32型に書き換えたように思われたのである。

MS-08(「X」)は一般にイフリートの型式番号とされるが、試作機を意味する接頭符号「Y」を冠したYMS-08はイフリートとまったく異なるデザインの「高機動試験機」の型式番号に割り当てられていた。

た型式の「発見」
集める例は少な
れない。

しかし一般的な型式付与の解釈に従えば、イフリートの試験機もまたVMS-08であったはずであり、型式番号の混乱が見られる。
メタ的に解釈すれば単なる設定時

する範囲である
で残されている
ドイツ戦車など
上戦闘機・零戦
で52型試作機が
都度明かにさ
つた機体が、改修規模が大きくなつ

機体改修型の形
52型であること
と思われる
型に通じる
いたとばされた
した。しかし52

たことでMS-08のナンバーを新
に割り当てられた可能性も想定する
ことができる。行政側とすれば、機
体型式の区分さえできればよいので
その名称が42型であろうが52型であ
ろうが、MS-07〇〇であろうがM

S・08であらうが、どちらでもよいのである。

一見細かく見える型式番号による区分も、実際の運用を見れば、このように存外いい加減なものであり、実情にあわせて融通されることも多いのである。ガンダム世界において

ないこととされている。砲塔形状などの差異による違いは第二次大戦中のドイツ軍が便宜的に設けたものが、戦後の西側軍隊やマニアが利用したものであり、ソ連軍自体は区別していなかったということがある。

なぞ外観上に顕著な相違があるT・34の諸型をソ連軍が搭載砲以外で区別してはなかったかといえ、要するにT・34はT・34でしかないからだろう。ソ連軍にとってT・34とは、76ミリ砲ないしは85ミリ砲を搭載し、機動戦に投入する中戦車のこと、T・34とはある意味で「規格」の名称なのである。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

面白いことにガンダムワールドでも、こうした「大雑把なリアリティ」が適用されている機体がある。その一例が「機動戦士ガンダム」などに登場したR.M.S.179のこと。ジムIIである。

機体フレームに新型のセンサーやエネルギーコアを搭載し、部分的にムバール・フレームを導入した機体規格の総称で、改修後の能力に極端な差異がなければ、改修元となった機体の型式は問題ではないからだ。

センサーの能力向上は従来機に先制する可能性を増すだろうし、高精度な射撃を可能にする。改良されたエネルギーコアは機動性向上や携行火器の威力増大をもたらしてくれた。ジムIIとは、要するにそうした機体であり、有り体にいえばジムと同じように運用できる、ジムよりも強い新たなジムである。

もちろん実際の運用現場ではベース機体のロケットにあわせた配備によって整備コストを下げるなどの配慮が払われたはずだが、基本的にT・34はT・34でありジムIIはジムIIである。細かな型式番号が設定されていたとしても、そこではほとんど意味を持たないものである。ジムIIというデザインにとらわれない大雑把な

括りの型式は、ある意味で現実的なリアリティを認めているとも言えるだろう。

ガンダムワールドにおける型式番号とは何かと考えれば、最初に述べたようにリアリティを演出するための小道具である。しかし現実の型式番号は、軍という組織が整備品を管理し運用するために割り当てられるものであり、必要経の範囲内で詳細にも大雑把にも区分されるものでしかない。物差しスケールは一定ではないのである。

その物差しをどのように設定するかは製作者の判断によるが、もつとらしい数字とアルファベットに置かれるべきではないだろう。物語や機体デザインの必然性とリンクできた時、はじめて数字やアルファベットの羅列は魅力を放つのだから。

複雑なリアリティの例 規格としての「ジムII」

一方で、研究が進んだ結果として、型式が消滅する例もある。機動戦を代表するソ連戦車T・34もかつては76ミリ砲搭載型にA型、B型などは

サブタイプが付けられていたが、近年の研究によつてT・34の型式は公式にはT・34・76とT・34/85の搭載砲の違いによる一型式しか存在し

ないこととされている。砲塔形状などの差異による違いは第二次大戦中のドイツ軍が便宜的に設けたものが、戦後の西側軍隊やマニアが利用したものであり、ソ連軍自体は区別していなかったということがある。

なぞ外観上に顕著な相違があるT・34の諸型をソ連軍が搭載砲以外で区別してはなかったかといえ、要するにT・34はT・34でしかないからだろう。ソ連軍にとってT・34とは、76ミリ砲ないしは85ミリ砲を搭載し、機動戦に投入する中戦車のこと、T・34とはある意味で「規格」の名称なのである。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

そこには先述のIV号F型と型かIV号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大雑把なリアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。



■R.M.S.179型ザクⅡ（上）と、F2型ザクⅡ（下）。右の機体がモビルスーツとされる型式番号であり、左はアルファベットと数字の型を定める機体番号。中段は『機動戦士ガンダム』のザクⅡの機体の中核部分に登場したザクⅡ改とされる2型だが、実は作品制作当時のザクⅡをリデザインしたもので、機動戦士ガンダムにおける早期と同様の機体という想定だった。

君は、『暗黒のゼーヴェニア』を知っているか!?

暗黒のゼーヴェニア

サテライトが原作を手掛けた、今夏リリースされた小説『暗黒のゼーヴェニア』。アニメ制作会社が手掛ける作品として、小説による展開が真っ先にスタートしたのは、興味深いところである。その背景を紐解いていくと、昨今のロボットアニメが抱える問題が見えてきた。今回は原作者であり、『アクエリオンロコ』や『劇場版マクロスF』『サウザンノバザール』など監督・シナリオを務めたサテライト、佐藤美氏へのインタビューを通して、企画の発端から作品成立の過程を伺った。

©2017 秋葉原→サテライト

構成・文 田中

小説として第一歩を踏み出す決断

本作がスタートした経緯をお聞かせください。

佐藤 原型となる構想自体は10年くらい前から温めていたもので、形にするきっかけになったのは、サテライト社内でも広くスタッフからオリジナルの企画を積極的に募っていたという機運が高まったことです。

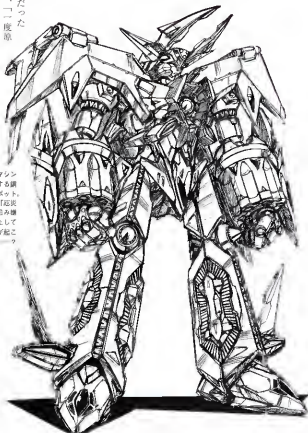
私以外にも色々な人が企画を出していたのですが、サテライトという会社はメカ寄りのタイトルが多く、その反動かメカには強うジャンルもののをやりたいという人の意見が多かったです。私も本作のほかは9作ぐらい企画を出していたので、その中にはどちらからいってもメカ物としては、正画から捉えていないものがほとんど

とでした。ただ、企画スタッフから「やはりサテライトといえばロボットアニメだから、ロボットを推すジャンルも欲しい」という意見もあって、本作を進める後押しになりました。

アニメ会社の企画として、最初の露出が小説というのは珍しい試みですね。

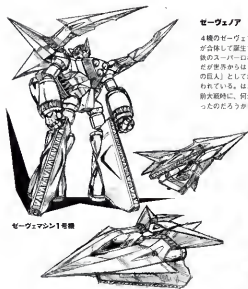
佐藤 応募された企画の中から、実際にオリジナルコンテンツとしてまとめたところと、いくつか候補に上がった中の1つでした。そこから営業資料を作ったプレゼンを進めたようです。しかし、昨今のロボットアニメの市況を見てみると、なかなかオリジナルロボット企画を通すのが難しいのが実情です。それをどうやって渡に送り出すか。そこで現在のアニメーションシーンを見たときには、ラノベというフォーマットは無視で

きない状況だったこともあり、「一度原作をとりまとめて出すのがいいのではないか」ということが、小説へ至った流れでした。ラノベや小説といった文字媒体に起こすことはアニメを制作する上でも非常に助かるんです。アニメはまず企画書があって、次にシリーズ構成ができて、シナリオ会議へ……という流れで進められていきますが、シナリオ会議の段階までは経てはなく、文章によるスキームです。小説化、ラノベ化というのからスタートすれば、文章でベースとなる世界観、キャラクターの肉付けがあるところから始められる。一方で、営業としても小説という形で成果物があれば、何も物がない形で持ち込むより



ゼーヴェニア

4機のゼーヴェンシオンが合体して誕生する鋼鉄のスーパーロボット。だが世界からは「起死の巨人」として忌み嫌われている。はたして動大超時に、何が起こったのだろうか……?



ゼーヴェンシオン1号機

もはるかに営業がしやすいんでしょ
うね。サテライトは本来映像会社で
すから、パイロットフィルムという
形も取れたと思います。もちろん、
ビジネスアルメインに帰結する企画な
ら、その方がいいと思うんです。た
だ、私がやるロボットアニメは第一
に顧客層、王道をやりたいんです
それはビジネスアルのみのインパクト
で語れる性質のものではないので、
それなら、ある種のドラマツルとして
見せることができる小説の方が
適しているんです。私は映像方面で
の仕事が長いんですけど、それだけ
ではなく本物の物語を作りたという
意図が元々あります。

どこのアニメ制作会社も、オリジ
ナル企画を通すのは非常に難しいの
が現状です。その中で、時流におも
ねることなく、訴求力やインパクト
を持たせるために、まったく違うパ
ワーが欲しかったという気持ちも正
直ありました。ただし、インパクト
のみに押されてエッジが磨きただけ
で終わってしまうのも、自分の方法
論ではありません。やりたなのは土
道であって、物語として語れるドラ
マです。だから、小説という物語の
形になったのは、ある意味必然だっ
たという気がしますね。

ロボットアニメの中に ジュブナイルを見た

ある意味ロボットアニメが主流
から外れた時代に、どのようなロボ
ットアニメを描こうと考えたのだし
ょうか？

佐藤 具体的に言うと、ロボットア
ニメの当り者だけではないドラママ

です。どうしてもロボットアニメは、
ロボット動かすニッチな集団のニッ
チな会話によるニッチな日常になっ
てしまっているじゃないですか？ それで
はロボットアニメを知らない人の中
に、共感を生めないと思います。こ
ノチな中で絶妙なドラマ、直球でい
い共感を誘えるジャンルをやりた
いんです。スポ根もほとんど消え、
主人公が主体となつて輝けるという
ジャンル。つまり文芸や、アニメに
限らず、結局ジュブナイルがなくな
ったことが大嫌いです。私が
思ったのがジュブナイルの定義は、
一人がやりがちなこと（モラ
トリアムと永遠の今）を描かない。
ジュブナイルは成長のものであつて、
壁にぶつかって、敵になるもの、ラ
イバルになるもの、仲間になるもの
の人間関係の中に社会の縮図が描か
れていく。物語の先で純粋な心のま
まに生きていく人もいれば、汚れて
しまう人もいる。でもそれは心の軌
跡であり、成長ドラマであるという
事実とは関係なく楽しいんです。ラ
ノベが一番最初に切り捨てたのは、調
子いいなこころです。

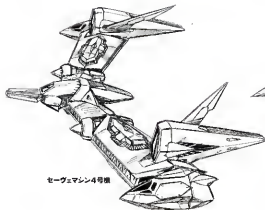
ラノベは少年少女ドラマではなく
なつてしまっているじゃないですか？
同じく目を凝らして見ている感じ
じゃないか、妄想を巡らしている感じ
なんです。エンターテインメントであ
る以上、そういう要素がわりとはい
ませんが、「成長」という側面をい
まんと排除したドラマだけで、エン
タメの文芸性を物語るのはナンセン
スではないかなと、私が成長ドラマ
として一番描きやすいのが、ロボッ
トアニメなんじゃないかなとスポ根も

好きですけど、私なりのジュブナイル
感を出すために、ロボットの方が適
していたという事です。

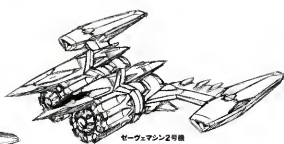
——当り者以外の客観的視点という
のは、現状をよりリンクしますね。

佐藤 一番最初の構想は、やはりロ
ボット側のニッチな人たちのドラマ
でした。私が子供のころから見てき
たアニメは、その視点で物語る
ものだけでしたね。それに対して作
り手が疑問を持ち始めたのは、「機
動警察パトレイバー」だった。「新
世紀エヴァンゲリオン」だったで
しょう。最初の「機動戦士ガンダム」
にも、その雰囲気はありました。こ
れらの作品で共通するのは、乗っ
ている人たちが万能ではなく、スーパ
ーマンでもなく、意外と普通の人とい
うスタンスです。確かにロボット
という強大な兵器には乗っているけ
ど、その力を使いあぐねて、どう使
つていいかわからないという側面が
描かれていましたからね。

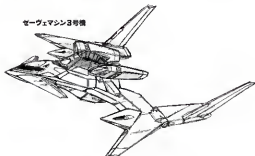
ただ「エヴァ」以降は、ある種、
ロボットがドラマの中で主体性を失
つたと感じていました。それを認め
たうえで、もう一度ロボットを主役
にするにはどうすればいいか、悩
んでいたんです。そんな折、企画ス
タッフが、「いつそのこと、この状
況を相対化する形で、国々でいる
我々を描いたらどうか」という意見
を出してくれたんです。今のロボッ
ットアニメが置かれている状況を、
立場を変えて見てみると全然見え
方が変わってくるんです。そう考え
た時、意外に「ロボットアニメって
ただでやるんじゃないか」って気づい
たんです。作品世界でロボットに



ゼーヴェアシン4号機



ゼーヴェアシン2号機



ゼーヴェアシン3号機

関わる人々はみんな愛人だけれど、彼らの中にはジュブナイルがまだ生きている。この熱いドラムとでこに生きているキヤタ達の心の成長を、どう今の人たちに盛してもらえるのか。ここ20年ぐらいいは、自分の殻で閉じこもって永遠の夢を見ていることができる流れが中心で、その結果かもしませんが、今を生きている若い人たちは相当未来を悲観して捉えて

いる。社会的、経済的な閉塞感にうちめされる現状ですが、少なくとも心の火を消しちゃいけない。

そこに口ポット物が持つ本来の熱量で希望を伝えられるんじゃないかって思ったんです。自分も口ポット

アニメという物に未来への夢を抱いたことは確かですから。とはいえ、その熱さを推すだけでは、人生の熱

量に希望を掲げない若い人たちの温度差は開きすぎていくだけです。私は偉そうなことを言いたいわけで

ロボットアニメを知らない若者
その代弁者がイノリである

——主人公の一人であるイノリのキヤラクター性も、そこから生まれてきたのでしょうか？

佐藤　そうですね。主人公はハマッた気がしました。主人公の一人であるシンジヨウ・イノリは口ポツトアニメを知らない世代のフリーリングを表しています。でも彼女は、口ポ

ソート好きなニッポン人々を一方的に受け入れない存在ではなく、まだ共感できる部分を残した人物として描かれているようです。普通に「ロボットアニメ」を知らない世代代表」として描いてしまえば、それは拒絶で終わってしまうかば。リアルに「ロボット」を知らない」若者を登場させるとつながり方を持たずにたまたまと分かただけで終わってしまう。イノリとマトリョーのようには、心を通わせることは難しいんです。だから我々は、完全なような影でかみくだいて伝えている、きたいと思っただけです。

◆ 今の若者たちが、「なんでロボットアニメなんかにおじさんたちはこだわるの?」っていう視点で反映していますね。

「イノリのキャラクター像は、当初から明確だったのでしょうか？」

佐藤 「イノリは新人社員の広穂というだけで、最初の肉付にはほとんどなかったんです。当初はもっとシニカルで、ロボットに距離を置いていた人でした。でも彼女が『巨興味』を持ち始めたら、我々ロボットアニメ好きと同じ場所には居ないかもしれないけど、胸の炎は熱いままはずだと思っただんです。そのつか合はなんだろうかと、と探っていく作り方でしたよね。架空のみんなを作っているんですけど、みんなイノリになりきってシミュレーションをしていました。」

「その対極としてマリという存在も注目されますね。」

佐藤 「その流れから、一時期はイノ

佐藤 新しい観点で作ったつもりはないんですよ。そもそも昔からあった手法ですからね。変は、「ロボッ

ロボソトアニメのいいところって、言葉でわかっていても、言葉化するにはだれかが解説しなければ

ばならないじゃないですか。言っ
てしまうとロボットアニメ鑑賞のハ
ウツーであり、その中でロボットに

情熱を燃やす人々の神祕さや成長を
かいつまんで解説する。そうすること
で彼らの良さや面白さが見えてく
る。スタッフとの打ち合わせに際し

では、読者にロボットアニメ好きの
おかしところをどんどん突っこん
でくれというスタンスで、「自分た

ちがいに変な人たちが？」ということが炙り出されてきて、それは面白い体験でしたね。

初めから明確だったのでしょうか？

佐藤 イノリは新人社員の広報というだけで、最初の肉付けはほとんどなかったんです。当初はもっとシニカルで、ロボットに距離を置いていたんです。でも彼女が一旦興味が持った瞬間なら、我々ロボットアニメ好きと同じ場所にはかないかもしません。同じ、胸の炎は熱くないはずだと思っただんです。そのきっかけはなんだったろうか？と、探していく作り方でしたよね。架空のドラマを作っているんですけど、みんなイノリになりきってシミュレーションをしていました。

その対極としてマツリという存在も注目されますね。

佐藤 その流れから、一時期はイノ

それこそロボットに情熱を抱く人々の側は描かないという方向にも行きかけていたんですけど、それもおか

しいじゃないですか？ ロボット類にもドラマがあつて、イノリたち一般人がすぐには共感できないかもしれない

れないけど、ドラマを通して生き方を
をぶつけてくるはずだと。そんな展
覧でストーリーを構成しようとい

う液が次に来て、マツリといふもの。一人の主人公を立てることにしました。実は最初の企画ではマツリが主人公で、そこからいったんイノリに

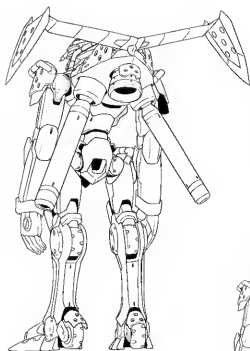
比重が偏つて、更にその後口ポット
側の思いも伝えないとダメだとい
うことでマツリが復活したんです。

——一方で森木講泰のメカデザインは、非常にパワーを感じますね。

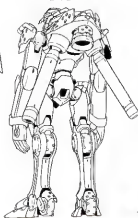
佐藤 ある意味、私にとってはマス



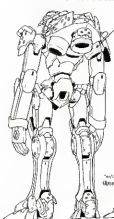
を助けてあげさせていただきます。



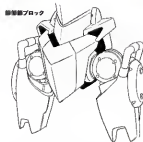
リアポート折り状態



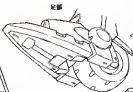
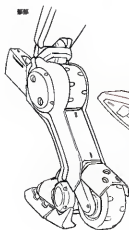
プロペラントタンク折り状態



脚関節ブロック



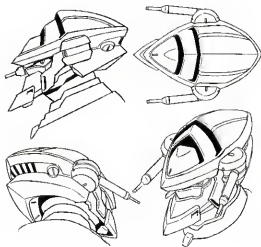
大脚部



付加とともに、極めて労力のかかるものである。もちろん、これはキヤラクターも同様であらう。

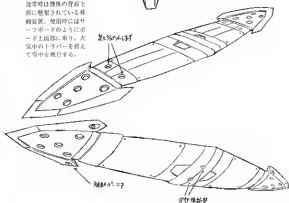
しかし、「エウレカセブン」はそれと別の道を歩んでいるように思う。「ボタットが虹でいっぱい」では、遠うストーリーを構築しながらも、メカとキヤラはほぼそのまま使用し、「AO」では、ニルヴァーシユのイメージをベースに、モーターズポウ的なマイナージェンズをメカデザインに盛り込んでいた。今回の「ハイエボリューション」は、従来のメカデザインを流用しながら、新しい機体も登場させている。またこのページで掲載している「オリジネート・ゼロ」は、ニルヴァーシユをイメージさせるデザインでありながら、新たな意匠も加えられている。はたして「オリジネート・ゼロ」がどのような位置付けのメカなのかは、作品をぜひ御覧いただきたいが、「エウレカセブン」の名を冠された物語は、ニルヴァーシユのものを中心として描かれる、ということはあるのだ。

メカでもあり、同時にキヤラでもあるアニメーションのロボット（メカデザイン）。それは、例えばボルシェが911的なデザインの串（商標）を、時代に応じ手を入れながらリリースし続けていくように、みんながよく知るメカ（キヤラクター）のイメージをベースに、新しい物語やデザインを作り出すというのは、それが人々に愛され続けているものなら、もくは愛され続けてもらうためには、大いに意義のあることなのではないかと思う。「エウレカセブン」とニルヴァーシユは、そういった挑戦をしているのかもしれない。

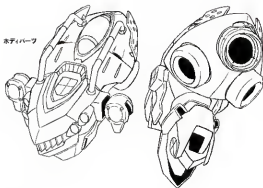


リフボード

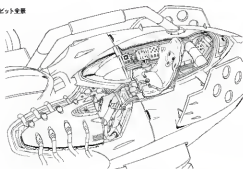
通常時は機体の背面上面に懸架されている移動装置。使用時にはサーフボードのようにボード上面部に乗り、大気中のトラバーを踏んで空中を飛行する。



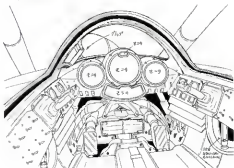
ホディパーツ



コクピット全貌

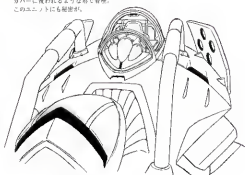


メインコンソール モニター側

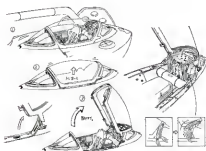


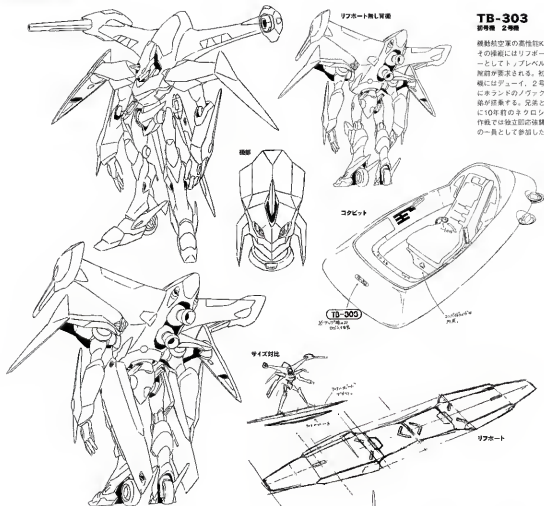
コクピット

縦向機軸式のAロケット系統のコクピット。座席シートにはエウレキが、後部シートにはアドロノキが座る。エウレキは、コマバタドライブ首のカラーに覆われるような形で着席。このユニットにも懸架が、



キャビリー機組



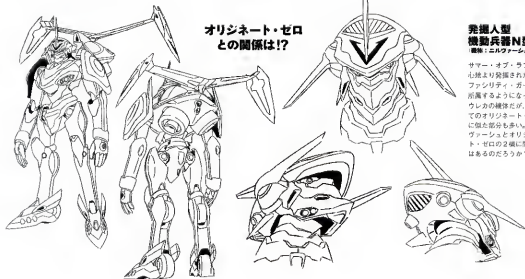


TB-303

新兵器 2号機

機動航空軍の高性能KLF。その性能にはリフトポートとしてトップレベルの期待が要求される。初号機にはデューイ、2号機にはホランドのノック兄弟が搭乗する。兄弟ともに10年前のネクロシス作戦では独立部隊のメンバーとして参加した。

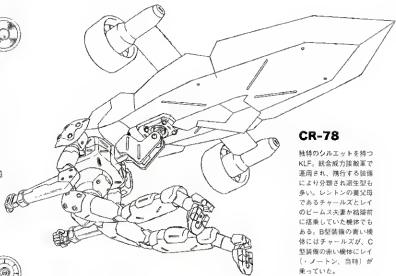
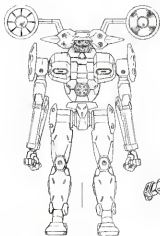
オリジネート・ゼロとの関係は!?



発掘人型機動兵器N型

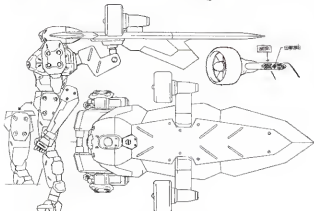
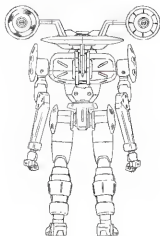
機体：ニルヴァーシュ

サマー・オブ・ラブの爆心地より発掘された機体。ファンリディ・ガードに所属するようになったエウレカの機体だが、かつてのオリジネート・ゼロに似た部分も多い。ニルヴァーシュとオリジネート・ゼロの2機に類似性はあるのだろうか？

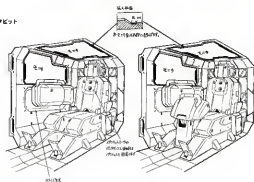


CR-78

独特のシルエットを持つKLF、統合威力隊敵軍で運用され、横行する装備により分類され誕生型も多い。レントンの異父兄であるチャールズとレイのビーム夫妻が結婚前に添乗していた機体でもある。B型装備の美しい機体にはチャールズが、C型装備の素早い機体にレイ（メーテン、当時）が乗っていた。

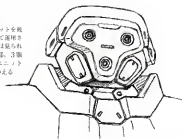


コクピット

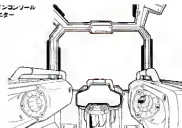


脚部

リポードユニットを脱したような状態で見られるため、普段は見られない足部の構造。3関節式のセンサユニット（*）が特徴といえる



メインコンソールモニター



ハルスマシンガン

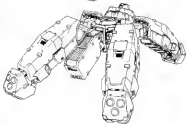
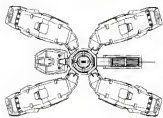
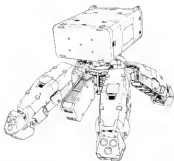
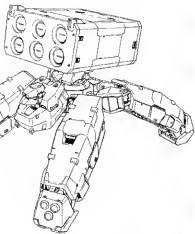


アサルトハルスガン

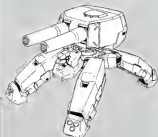
●41式近距離機打式火器動トラムマゴジンを特徴的なハルスマシンガンはレイ機の近衛。アサルトハルスガンは名前の通り攻撃的な使用がされるのだらう。ベルギー製の汎用機関銃FN F19に似た形状である。

DA-20 「コードネーム ドンカマディック」

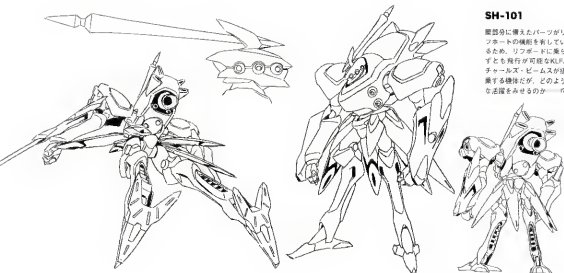
機体上部に様々なウェポンユニットの装備が可能な装填機動兵器。6連装対空機動砲装填型がMark 2、Mark 4は2連装対空機動砲装填型で、これ以外にも砲撃仕様の2式、誘導弾装填型の3式など複数のタイプが存在する。ここに掲載しているのは、6連装対空ミサイル装填型のハイディール版の設定画。



バリエーション



上に掲載しているバリエーションの3タイプは、砲撃などのパターンモードなどがオミットされている通常時の設定画である。ハイディールの設定画は機体アップ時の作画参考用として用いられるものである。



SH-101

関節部に備えたパーツがリフボートの機能を有しているため、リフボードに乗らずとも飛行可能なMLP。チャールズ・ビームが搭乘する機体だが、どのような活躍をみせるのか――の

Coming Soon!

新製品情報 PART 2

伝説のはじまり
ガンダム
試作MS

ガンダムシリーズ

組んだ機物は遊さない!
連邦軍の超豪華手帳!

知度には高低差がありますし、明らかにコアファン向けと思われるMSも1月に発売されるプロトタイプガンダムは、何よりカッコいいMSなので一般販売にさせていただきます。ガンダム・ハンマーも付属しますし、盛大なバズーカ用エフェクトを新規造形で再現しています。エフェクト装着状態で全長約240ミリとなり、試作機らしからぬ大胆なアレンジと、ポリウムが特徴です(笑)。(野口)

ガンタンクをホワイトベースデッキなどは、その好例でしょう。それと1月に発売されるプロトタイプガンダムは、何よりカッコいいMSなので一般販売にさせていただきます。ガンダム・ハンマーも付属しますし、盛大なバズーカ用エフェクトを新規造形で再現しています。エフェクト装着状態で全長約240ミリとなり、試作機らしからぬ大胆なアレンジと、ポリウムが特徴です(笑)。(野口)

たいシリーズを存続させる手段1カギといえるのだから、そこできつくか気になることがある。ver. A.N.I.M.E.はどのような層に受け入れられているのだろうか?「やはりラインナップがコンセプトなどから、40代が中心なのは変わりませんが、想定している年代層との大幅な乖離はないといえるでしょう。また、それ以外の若年層やライトユーザーへのアプローチにも努める企画も現在、進行中です。今年12月に開催予定の「TAMASHII NATION 2017」のイベント会場では、ver. A.N.I.M.E.シリーズをより広い層に楽しんでもらえるように、TAMASHII NATION 2017開催記念商品ではありますが、ガンダムver. A.N.I.M.E.の仕様を変更したファーストタチ2500という(税込2500円)という新パッケージの製品を販売予定です。

また、今後に新たに発表する内容を準備していますので、ご期待ください。(野口)

このページで紹介している製品以外にも、来年1月には旧ザクが、続く2月には魂ウェブ、商標からザク・マインレイヤーシリーズされる予定だ。関連イベ

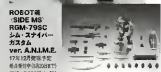
たいシリーズを存続させる手段1カギといえるのだから、そこできつくか気になることがある。ver. A.N.I.M.E.はどのような層に受け入れられているのだろうか?「やはりラインナップがコンセプトなどから、40代が中心なのは変わりませんが、想定している年代層との大幅な乖離はないといえるでしょう。また、それ以外の若年層やライトユーザーへのアプローチにも努める企画も現在、進行中です。今年12月に開催予定の「TAMASHII NATION 2017」のイベント会場では、ver. A.N.I.M.E.シリーズをより広い層に楽しんでもらえるように、TAMASHII NATION 2017開催記念商品ではありますが、ガンダムver. A.N.I.M.E.の仕様を変更したファーストタチ2500という(税込2500円)という新パッケージの製品を販売予定です。

2018年1月にはMS-05 田舎 ver. A.N.I.M.E.が、2月には鋼鉄軍団のザク、MS-06F ザク・マインレイヤー ver. A.N.I.M.E.が発表予定! 鋼ウェブ限定で受注中! 詳しくは魂ウェブのホームページをチェック!

http://temeshi.jp



ROBOT SIDE MS
RX-78-1
プロタイプ
ガンダム
ver. A.N.I.M.E.
17年11月発売予定
価格 5,000円(+税)



ROBOT SIDE MS
RGM-79SC
ジム・スパイ
ロウ
ver. A.N.I.M.E.
17年12月発売予定
価格 5,500円(+税)

「この機体の発表時『これこそリアルなガンダムの姿!』と、アダルトな魅力に憧れた少年も多かったはず。そんな想いを現代に蘇らせるべく心を注ぎました。ぜひリアルガンダムと見比べてください。さらに玩具オリジナルの遊びとして、フルアーマーガンダムの試作(一部)を取り付け可能。運動による遊びも充実した仕様です」(野口)

「一隻ノーマルジムと同じ形状に見えるフルアーマーや足首も、よりデザイン面でのイメージに近づけるべく新規パーツとし、ジム・スパイロウのカスタムの決定版を目指しました。設定解説も読み込み、旧キットでは再現されていなかった新規武装も初立体化。全巻に添ったマウントで、アナタだけのカスタマイズをお楽しみください」(野口)

ver. A.N.I.M.E.の未来 今後の展開とその先

毎月のように製品リリースが続いているver. A.N.I.M.E.ですが、そのなると今後の展開も気になるところ。

「今は発表されている各新製品の開発に集中しているのですが、まだ具体的なことを申し上げませんが、企画面としては諦めずに続けたいと思っています」。

ユーザーの皆さんの中にも、「A.N.I.M.E.は製品化されるのか?」と気になっている方は多いと思いますが、そうした命題に関しては、「サイズと価格に見合った内容で商品が作れるのか?」という部分が、クリアすべき課題だと思っています。どのよ

うな形になるかは、未知の部分ではありますが、その確信が得られた時には、ぜひ実現させたいと思っています。ヒントというわけではありませんが、特にシーン再現にこだわるのがver. A.N.I.M.E.です。それを掲げている以上、誰かが納得のあのシーンは欠かせないです。でも、それだけ、お伝えとれます。まず、今後シリーズが続いて行くと、このver. A.N.I.M.E.がMSの立体図案的なアイテムになることを夢見しています。その為にはまだまだアイテム点数が足りていませんし、クリアすべきハードルもたくさんあります。

これからユーザーの皆さんに引き続き応援して頂けるようなモノ造りを続けていきますので、宜しくお願い致します」(野口)



ROBOT SIDE MS
MSM-03 ゴウ
ジャー
ver. A.N.I.M.E.
発売中 価格 2,900円(+税)



ROBOT SIDE MS
ROC-80 ジム・キャ
ノン
ver. A.N.I.M.E.
発売中 価格 5,500円(+税)



ROBOT SIDE MS
Gouger ver. A.N.I.M.E.
発売中 価格 3,500円(+税)



ROBOT SIDE MS
ROC-80 ジム・キャ
ノン
ver. A.N.I.M.E.
発売中 価格 5,500円(+税)

2018年1月にはMS-05 田舎 ver. A.N.I.M.E.が、2月には鋼鉄軍団のザク、MS-06F ザク・マインレイヤー ver. A.N.I.M.E.が発表予定! 鋼ウェブ限定で受注中! 詳しくは魂ウェブのホームページをチェック!

http://temeshi.jp



●在日四国軍を撃退し、2007年頃のC.V.W.5を構成した各飛行隊が従って富士山を背景に飛行する。



引越しが始まった 在日米海軍の 第5空母航空団

在日米海軍の第5空母航空団（CVW5）といえば、もっとも身近な海軍艦載飛行隊として知られている。今回はその使用機体と飛行隊の変遷を、幼少のみぎりから親しんだオヤジ達が深い目をして語ります。

編集：ヤマザキ重男 文：ニッケルネイト
PHOTO：U.S.NAVY, U.S.Marine

唯一海外に常駐する 米海軍空母航空団

ヤマザキ重男（以下、重） 今頃は、先月から山口県の岩国海兵隊基地への移駐が始まった第5空母航空団（CVW5）の話だ。

ニッケルネイト（以下、ニ） 本当は3年くらい前に移駐するはずが、設備建設の遅れやなんらかで伸びてしまいました、とどうとう始まりましたね。

重 CVW5っていやあ、神奈川県厚木基地ってイメージがオヤジ的には定着してるんだがな。

ニ そもそも、70年代にベトナム戦争の余波で不足に陥った米海軍が、太平洋方面での空母戦力の運用効率化のため、日本に母港化を希望したことが始まりでした。

重 それまでの米本土からの派遣に比べて半分の日数や燃料ですむし、家族も一緒となると乗員のワケもイイからな。

ニ 日本の反対に対して、乗員家族の居住計画で母港化ではないと説明して了承を得ると、神奈川県の横須賀に空母ミッドウェイが、厚木基地に搭載航空団のCVW5が来ることが決まりました。

重 横須賀や厚木は、戦後からずっと米海軍の空母やその艦載機が一時寄港で、補給や休養してたよな。

ニ 特に空母なんかの大型艦載の補修設備が整った大型須賀と、同じく優秀な航空機の整備施設がある厚木は好条件でもあったんですね。

重 そんなワケで、1973（昭和48）年10月にミッドウェイとCVW5が日本に来て、その後も寄港は代わつても事実上の母港化、常駐化が現在も続いているつてことな。

来日当初の CVW5飛行隊

ニ まずは空母航空団ですが、防衛や攻撃を任務とする戦闘飛行隊と、電子戦や警戒管制、艦隊を守る対潜などの支援飛行隊をまとめた空母打撃群の主力となる航空戦力で、作戦に際して組み合わさる重宝である柔軟性が特徴です。現在、大西連隊の「A」から始まるティールードを持つ航空団が4個、太平洋は「N」から始まる6個があり、「ND」がCVW5のティールードですね。

重 本土じゃ機種ごとに基地にいて、出発前になって航空団として集合するけど、厚木のCVW5は唯一、常に航空団として一掃にいるんだよな。

ニ その点、人任せの自由が効かない点や金銭維持を維持する設備が必要とありますが、常に一緒になので即応性が高いですね。

重 そんな特徴のある空母航空団が日本配備になったワケだな。

ニ 来日当初の構成は、戦闘艦載機F-4NファントムIIと飛行隊のVF-161チャージャーとVF-151ウイザンティウスに、中程攻撃機A-7AコルセアIIと飛行隊のVA-56チャレンジャーとVA-93レイプンズ、低高度侵襲機A-6Aイントルーダーと飛行隊のVA-1



●73年から駐留を開始するCVW5はファントムIIを持って来日、艦隊部隊で最後まで使用した。



●トムキャットが運用できないミッドウェイには、80年からF/A-18Aホーネットが配備された。

15イーグルス、早期警戒機E-2Bホークアイ飛行隊のVA-115リパティベルズらでした。

重 ベトナム戦争後期の新型機へ刷新された典型的編成だよな。

ニ ミッドウェイは近代化改修を終えた71年からCVW5を継承して、日本配備になる前に2回のベトナムでの実戦派遣を行っていました。

重 VF-161はそこにミグを5機添えて、海軍のF-4飛行隊中位のミグキラー飛行隊にもなつたり、いずれもベトナム戦争で歴戦の飛行隊だったよな。

ニ 日本に来てから最初の航海は、サイゴン陥落の脱出作戦を支援した75年のベトナム戦最後の航海でした。

重 この頃はまだ個個用のRF-4Bや電子戦用のEA-6Bなんかを海兵隊からの分遣隊で補っていたよな。

ニ なんとベトナム戦争中で最終的な実戦使用からダメになる機体も多く、

重 その間、日本海軍近海要迎撃のF-4Sに更新。84年に対潜ヘリ飛行隊のHS-12ワイルドキャットが加わり、85年には早期警戒機が新型のE-2Cに更新されたよな。

ニ その間のCVW5はミッドウェイと共に、日本海軍近海要迎撃で活動しているよな。

重 不穏な朝鮮半島や中東での戦争、紛争なんかが頻えていましたね。

多任務をこなす
ホーネットへ更新

■ 本当は80年代にミッドウエイは
退役するはずだったんだよな。

二 当時のレーガン大統領による海軍力増強構想で、空母増強の一環としてミッドウェイも寿命延長されることになり、ファントムとコルセアをひとつで更新する新型の戦闘攻撃機F/A-18ホーネットの運用を可能とすることも行われました。

軍 86年のこの工事では、飛行甲板の拡大と浮力を増やして安定を増すはずのプリスターの増設が、逆に復原性が悪化してミッドウェイの寿命



を纏めることになるんだよな」

ニ そうして、ファントムとコルセアの4飛行隊が帰国し、ホーネットに改編したVFA-151と新たにVFA-192ゴールドラゴン

が86年11月に厚木へ到着しました。
帰国したコルセア飛行隊はホー
ネットに改編されることなく閉隊さ

二 87年9月にはさらにA・6Eイ

ナイトホークスがCVW5に追加配備されました。

個飛行隊の編成じや、戦力ダウンと見なされて、ホーネット1個をイントルーダーに変更したんだよな。

■戦力を一新したミッドウェイ級
キャリアーに比べると小さいミッド
ウェイ級は、搭載機の組成にも苦勞
してましたね。

二 90年8月に起きたイラクのクウェート侵攻を受けて91年1月からの湾岸戦争に参戦、3月までの間に対

■ その間の空対空の戦果はなかったが、被撃墜の被害もなかった。従事しました。

ニ 18年間続いたミッドウェイとCVW5の関係も、湾岸戦争から帰還後の8月にCV-62インディペンデンスへ空母の交代が行われて、イン

ディに搭載されていた飛行隊がその

■ ミッドウエイは9月に米国本土に帰着、翌年4月に退役になって、いまじゃサンディエゴで博物館にいられて来日しました。

つてゐるよな。

トムキャットを
捕した一時代

トムキヤツトを
編した一時代

二 新たな陣容は、エンジンが強化され兵器搭載量も増えたF/A-18C装備となったVFA-192とVFA-195、イントルuderもV

減りましたが、艦隊防空用のF・4Aトムキャット飛行隊のVF・21フーリランサーズとVF・154ブラッディ・メーデー、対潜用のS・3Bブー

イキング飛行隊のVS・21レッドテイルズが加わりました。

できるし、ブラウラーやホークアイの定数も増えたよな。

二 そうして92年から清岸戦争後のイラク監視任務、サザンウォッチ作

戦に定期的に向かうことが主任務になり、93年にVS-21は対潜飛行隊から対艦能力も有した海上制圧飛行隊に名称変更され、同年末からは三

5シーシャドウィズ分遣隊のE S・3
Aシャドーが搭載されるようになり
94年9月から対潜ヘリ飛行隊でシー

■ 冷戦が終焉し局勢紛争へと情勢が変わり、軍備縮小の波が海軍にも

及び始めて、96年になるとまたCV



↑スーパーストリー
とVF102がV

イトアタックホーネットに、Cも最新ロットに交換され、スタル級の改修型であるキテク級の新型母と共に、航空団

も強化されました。





▲1978年8月、先陣をきって岩国基地へ帰還を開始したVFW 125の最新型B 3D。



▲1982年に配備された電子戦機B 3Dのドラウラーもスーパースターネットがベース。



▲最新鋭の古いターボプロップ機のB 3DとC 3Aは今後も航空団での使用が長く予定。

作戦の拠点のひとつとなつて、C V W 5の副官機はタムアへ移動して、支援機のために基地を空け、ヘリ部隊は支援機に参加したんだよね。

二 その後もC V W 5の機体更新は続き、12年2月には、空母と基地間の人員や物資輸送を担う第7艦隊所属VRC・30分隊連隊のC 2Aグレイハウンドも、ホークアイ2000と同一機で機費の安い8期プロペラ型に更新。

ホークアイと共用部分が多く同機とも後継機の計画がないので、当分の間使われ続けることになりました。それに続き92年厚木にいたV A 9、136のドラウラーが、機体改編のため帰国しました。

二 そんなでやってきたのがスーパースターネットの電子戦機版、E A・18 Gドラウラーだ。

二 スーパースターネットと同等な飛行性能と、最前線を持つドラウラーの電子戦能力を併せ持つドラウラーを装備したV A 9、1411シャドウホークスが3月に来日しました。

二 これでC V W 5はE・2 CとC・2 A以外の固定翼機がすべてスーパースターネットに統一され、整備や運用上で最適化されたワケだね。

アジア重視の戦略により重要度が増したC V W 5

二 この頃には、アジア重視へと戦術自体が変更されたこともあって優先度はさらに高まり、13年3月には唯一初期型スーパースターネットを使っていたV F A・47も最新のブロック2へ更新され、ヘリも最新のB 3Dに替わって、対空・海上前仕用の

二 機体が完結すると総勢120機にのぼる大航空基地になり、スーパースターネットの2飛行隊も最新型のF・30Cにいずれ改組されるので、今後の動きも気になりますね。

二 まあ、厚木の航空空で機体は見られるだろうけど、オヤジ的にはなんか寂しいよな(遠い目)。

二 レーザ目標弾なんかの近接支援や前線航空管制に活躍して5月に帰還、そしてV F・154は9月に13年間標準としていた阪木を後にして帰国したんだよね。

二 スーパースターネットへそして原子力空母の配備

二 11月に代わりとなる複座型スーパースターネット機体のV F A・1020タイヤモンバックスが来日し、2004年5月にV F A・27が単座型スーパースターネットへの改編のため人員のみを帰国させ、10月に新しい機体とともに厚木へ帰ってきました。

二 11月にはグレイキングの退役に伴いV S・21が帰国、入れ替わりに第7艦隊所屬で各艦に配備、対水上戦闘にヘリを派遣するH S L・51のオアシャンホークの分遣隊の搭載が始められました。

二 偵察と空中輸油と任務としてい

たトムキヤットとグレイキングは、劣化や稼働率が落ち整備にも時間をつとていたから、双方の任務もこなせて能力も向上したスーパースターネットにC V W 5は早めに更新させたんだよね。

二 05年10月には、ヘリ部隊を除くC V W 5飛行隊の岩国移駐が発表され、12月には08年に通常型空母キティホークの後継に原子力空母のC V N・73ジョージ・ワシントン(C V N)が竣工することも発表された。

二 この頃から、以前は本国優先の最新機体配備だったのに、C V W 5への優先度が上がり始めたよ。

二 米軍の再編計画に伴って、岩国移駐とか配備状況の見直しなんかも行われて、本国に比べ不便の多いC V W 5には、稼働率や整備の簡便性などが最新機の方が向上しているの

で、費用対効果から優先度を上げる判断されたからですね。

二 そんなで08年に交代予定だったG W Dが、来る途中で火事が起ちて修理のために交代が遅れて、8月になつてようやくつてきたんだよね。

二 09年12月には86年から入隊していたV F A・192が帰国、最新型でさらに能力向上したスーパースターネットのプロダクト2を装備したV F A・115と交代しました。

二 A・6飛行隊だったV A・115が13年ぶりに帰ってきたんだよね。

二 続いてV F A・1020とプロダクト2へ10年1月に更新、12月にはE・2 Cも最新型のホークアイ2000仕様に更新されました。

二 残るはスーパースター飛行隊のV F A・195だね。

二 V F A・195も10年11月末から、スーパースターネットのプロダクト2への更新へ帰国を開始し15年5月に帰還。米海軍最初の4機スーパースターネット航空団が誕生しました。

二 その間に起きた東日本大震災では、厚木基地が米軍支援のトモダチ作戦の拠点のひとつとなつて、C V W 5の副官機はタムアへ移動して、支援機のために基地を空け、ヘリ部隊は支援機に参加したんだよね。

二 その後もC V W 5の機体更新は続き、12年2月には、空母と基地間の人員や物資輸送を担う第7艦隊所属VRC・30分隊連隊のC 2Aグレイハウンドも、ホークアイ2000と同一機で機費の安い8期プロペラ型に更新。

二 ホークアイと共用部分が多く同機とも後継機の計画がないので、当分の間使われ続けることになりました。それに続き92年厚木にいたV A 9、136のドラウラーが、機体改編のため帰国しました。

二 そんなでやってきたのがスーパースターネットの電子戦機版、E A・18 Gドラウラーだ。

二 スーパースターネットと同等な飛行性能と、最前線を持つドラウラーの電子戦能力を併せ持つドラウラーを装備したV A 9、1411シャドウホークスが3月に来日しました。

二 これでC V W 5はE・2 CとC・2 A以外の固定翼機がすべてスーパースターネットに統一され、整備や運用上で最適化されたワケだね。

二 機体が完結すると総勢120機にのぼる大航空基地になり、スーパースターネットの2飛行隊も最新型のF・30Cにいずれ改組されるので、今後の動きも気になりますね。

二 まあ、厚木の航空空で機体は見られるだろうけど、オヤジ的にはなんか寂しいよな(遠い目)。

二 H M・60R ストライトホーク飛行隊のH S M・77セイバーホークスと、攻撃・輸送用のH M・60S ナイトホーク飛行隊のH S C・12ゾーレンフルコンズに更新された。第7艦隊所屬のH S L・51もH M・60Rに機体改組されH S M・51ウーロイスと、ヘリも整備は進んでいるの同一機体へ統合されました。

二 15年10月には炉心交換の時期となったG W Dに替わって、C V N・77ロナルド・レーガンになった。

二 そうして17年2月にホークアイの搭載機を一一新した最新型E・2 D 2飛行隊のV A W・125タイガースが来日、8月から先陣をきって岩国への移駐を開始しました。

二 入れ替わりに、とうとう当初から残っていた最後の飛行隊V A W・115も帰国しちゃって、移駐とともに新時代って感じになったよ。

二 ヘリ部隊は第7艦隊の艦艇への派遣もあるのでも横須賀に近い厚木に残りますが、11月にスーパースターネットの2飛行隊が、18年1月頃にドラウラーとC・2 A・5月頃に帰るスーパースターネットの2飛行隊が岩国へ移駐する予定だそう。

二 岩国といえば、ステルス戦闘機F・35Bなんかも駐留する海兵隊航空隊の拠点だね。

二 機体が完結すると総勢120機にのぼる大航空基地になり、スーパースターネットの2飛行隊も最新型のF・30Cにいずれ改組されるので、今後の動きも気になりますね。

二 まあ、厚木の航空空で機体は見られるだろうけど、オヤジ的にはなんか寂しいよな(遠い目)。

グレートメカニック・スペシャル モビルスーツ全集



Gundam IRON-BLOODED ORPHANS Mechanic&World 2

グレートメカニクススペシャル
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
メカニック&ワールド誌 A4判カラー付/定価1,000円+税



Gundam IRON-BLOODED ORPHANS Mechanic&World

グレートメカニクススペシャル
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
メカニック&ワールド誌 A4判カラー付/定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ①
RGM-79
ジムBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ②
水雷戦艦モビルスーツ
BOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ③
MS-06
ザクBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ④
MS-07/09
グフ&ドムBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑤
RX-78 ガンダム&
VガンダムBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑥
MS-14 クルタ&
ジオン戦艦BOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑦
Z計画&アナハイム・
エレクトロニクス兵器
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑧
U.C.0083-U.C.0096
ネオ・ジオン軍
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑨
ニュータイプ専用機
BOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑩
可変モビルスーツ
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑪
量産型
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑫
専用機
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,000円+税



機動戦士ガンダムユニコーン
RE:0096
メカニック・コンプリートブック
B5判カラー付/定価1,500円+税



1983年の
ロボットアニメ
B5判カラー付/定価1,500円+税

グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

グレートメカニックG 2017 SUMMER

A4サイズ/定価1,000円+税



第二章「発達篇」プレビュー 宇宙戦艦ヤマト2202 星の戦士たち 今もう一度見る 戦艦メカ サブングル

- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 飛龍！アイアンリガー
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- INTERVIEWS

星野真也/河野俊貴/アミメタツロ/海老川義武 他

グレートメカニックG 2017 SPRING

A4サイズ/定価1,000円+税



第一章「機動篇」完全解説 宇宙戦艦ヤマト2202 星の戦士たち 今もう一度見る 重戦機エルガイム

- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- INTERVIEWS

大河内清実/太田忠宏/星野真也/河野俊貴 他

グレートメカニックG 2016 WINTER

A4サイズ/定価1,000円+税



総力戦の特集！ 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

- マクロスΔ
- 宇宙戦艦ヤマト2202 星の戦士たち
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- インタビュー

河野正治/小堀明弘/藤井孝雄 他

グレートメカニックG 2016 AUTUMN

A4サイズ/定価1,000円+税



今、もう一度見る 銀河漂流バイファム 第2期のモビルスーツ大解析！ 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

- マクロスΔ
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- ゼーガース
- コングリット・レボルト・ザ・ラスト・サード
- INTERVIEWS

河野正治/高松信司/下田正樹/水島精二/金川秀 他



バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店にご注文ください。

双葉社

〒162-0501
東京都杉並区東三軒3-25
TEL 03-5261-4816 (営業)
Eメール: info@www.futaba-sha.co.jp/
(Eメールの送信・受信は、メールが正常に送受信されます)

※東京・江戸川区に、電話・FAX・Eメールがなくても購入いただけます。
ブックサービス (営業時間: 9時~18時)

- 電話: 0120-29-9625 (携帯電話も可)
- FAX: 0120-29-9635

いずれの場合も「社名(双葉社)・タイトル・購入冊数・定額および住所・氏名・電話番号」をお知らせください。

GHOST IN THE SHELL

ゴースト・イン・ザ・シェル

彼女の過去に隠された、
驚愕の真実とは

スカーレット・ヨハンソン主演。最新SFアクション超大作!

ブルーレイ&DVD
好評リリース中!



初回限定生産! 豪華特典ブルーレイ付!

ブルーレイ+DVD
+ボーナスブルーレイセット

¥3,990+税 [3枚組]

- ◆特典ブルーレイ収録映像
- ◆機体の駆逐
- ◆登場ロボット・英しき殺人マシン
- ◆ルパート・サンダース(監督) インタビュー

※特典ブルーレイは各々の枚数限りとなります。



4K ULTRA HD
+Blu-rayセット

¥5,990+税
[2枚組]



アニメ映画版ブルーレイと特典ブルーレイが入った
日本限定スペシャルパッケージ!
『ゴースト・イン・ザ・シェル』&
『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』
ブルーレイツインバック+ボーナスブルーレイセット

¥7,590+税 [3枚組]

※特典ブルーレイの収録内容は
「ブルーレイ+DVD+ボーナスブルーレイセット」と共通です。



3Dブルーレイ
+ブルーレイセット

¥5,990+税
[2枚組]

ブルーレイ特典映像

◆機体の中の人間性「ゴースト・イン・ザ・シェル」メイキング

◆情報公開「攻殻機動隊」

◆人と機械「SF」

◆「GHOST IN THE SHELL」

英語 邦語 英語: NBCユニバーサル・エンターテイメント 邦語: 角川映画、松竹、角川、デザインは予言なく実現する機会がございます。

© 2017 Paramount Pictures and Sony Pictures Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved. © 2017 Paramount Pictures.

© 2017 角川映画、角川映画・エンターテインメント・エンターテインメント

www.nbcuni.co.jp

UHD

3D

Blu-ray

DVD

新生大洗女子の新たな戦い

この冬、イチバンの
ハートフル・タンク・ストーリー！

ガールズ&パニッア

GIRLS und PANZER das FINALE

最終章

第1話 12.9 土 劇場上映！

girls-und-panzer.jp

[@garupan](https://twitter.com/garupan)

©GIRLS und PANZER Finale Project

バレートカニック G

2017 AUTUMN

Great Mechanics G

【秋のガンダム大特集】

ガンダムビルドファイターズ
GMの逆襲

機動戦士ガンダム

サンダーボルト

機動戦士ガンダム

Twilight AXIS

機動戦士ガンダム

THE ORIGIN

【40周年記念大特集】

無敵超人

ザンボット3

【10月10日発売】

装甲騎兵

ボトムズ クメン編

Interviews

富野由悠季
高橋良輔
安彦良和
高千穂遙
宮武一貴

ほか

バレートカニック G

銀鳳騎士団 集結!

エルたちの戦いの軌跡をBlu-rayで何度も!



Knight's & Magic

Blu-ray 全3巻  **2017.10.27** [fri.] よりリリース開始!

第1巻 2017年10月27日(金) **第2巻** 2017年12月22日(金) **第3巻** 2018年 2月23日(金)

4巻収録 ¥12,000 (税別)

4巻収録 ¥12,000 (税別)

5巻収録 ¥13,000 (税別)

【特典】 キャクターデザイン 柱 蒼一郎描き下ろし収納ケース 【特典】 原作・天酒之懸書き下ろしミニ小説・オーディオコメンタリー・ブックレット など

商品詳細は 公式サイト knights-magic.com まで!

発売・販売元:  ポニーキャニオン株式会社 商品に関するお問い合わせ先 (お客様センター) TEL 03-6871-7511 午前10時～午後5時(土日祝日も受付) ※店舗内蔵・仕入れ等により変更になる場合があります。 店頭等での在庫状況は各店舗の表示为准。 本文等での在庫状況は各店舗の表示为准。

発売元: MOON
ザ・レイト・メカニクス (C) 2017 AUTUMN
2017年9月18日発行
発行所: 双葉社

定価: 本体1000円 + 税

雑誌63982-82

Printed in Japan © Futabasha 2017

ISBN978-4-575-46505-1
C9476 ¥1000E



9784575465051



1929476010001